

Universität Zagreb

Philosophische Fakultät

Abteilung für Germanistik

**Die zeitgenössische deutschsprachige Graphic Novel am
Beispiel von: R. Kleist, Mawil und S. Schwartz**

Mentorin:

Milka Car Prijić

Studentin:

Dora Jaklin

Zagreb, Juni 2016

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	3
2. Die Graphic Novel in Deutschland.....	5
2.1. <i>Havanna; Eine kubanische Reise</i> ; Reinhard Kleist.....	7
2.2. <i>Kinderland</i> ; Mawil.....	21
2.3. <i>Packeis</i> ; Simon Schwartz.....	35
3. Schlussfolgerung.....	48
4. Literatur.....	55

1. Einführung

Das Medium Comic existiert schon seit mehr als einhundert Jahren. Während dieser Zeit wurde seine Form mehrmals geändert, von einem kurzen Kommentar bis zu einer Geschichte oder Serie, die mehrere Abenteuer eines Protagonisten umfängt. Dabei variierte die Länge eines Comics von einer bis zur sechzig Seiten. Diese Comics richteten sich hauptsächlich auf die Kinder und ihre Autoren wählten in der Regel die leichteren Themen, meistens mit fantastischen Elementen und spannenden Abenteuern verbunden. Seit 1980er Jahren sucht der Comic eine neue Form und Erzählweise, vor allem wegen der Notwendigkeit, den Themenbereich zu erweitern und über die Probleme in der Gesellschaft zu diskutieren. So entwickelte sich aus dem Comic eine neue Gattung, die Graphic Novel. Diese neue Untergattung soll mehr als einhundert Seiten umfassen, richtet sich in erster Linie an die Erwachsenen und wählt ernstere Themen als sein Material.

Obwohl Westeuropa und die Vereinigten Staaten seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts ihre eigenen Comics regulär produzierten und jeweils eine eigenständige Tradition entwickelt haben, kann man dasselbe Phänomen nicht in Deutschland finden. Den deutschen Comic haben meistens die Einflüsse aus dem Ausland geprägt, und die Werke, die sich durch ihre Originalität auch im Ausland durchgesetzt haben, waren selten.

Erst nach der Wiedervereinigung und mit der stärkeren Popularität der Gattung Graphic Novel, die in den 80er Jahren Will Eisner zum ersten Mal benutzt hat, steigerte sich in Deutschland die Produktion der Comics. Vor allem interessiert hier die Produktion von Graphic Novels. Langsam verlässt man die älteren Gattungen, den kurzen und einseitigen Comic, der für *Max und Moritz* charakteristisch war, oder den Abenteuercomic mit den Serienfiguren, wie *Abrafaxe* und *Fix und Foxi*, um nur wenige Beispiele zu nennen. Die Graphic Novel profiliert sich schnell als die dominante Gattung in Deutschland und überragt die alten Comicformen.

Die Graphic Novel bietet neue Möglichkeiten, auf die man eine Geschichte erzählen und die Realität darstellen kann. Die romanhaften Elemente und das Format, das

häufig die gewöhnlichen sechzig Seiten übersteigt, lassen die Autoren die komplexeren Geschichten schreiben und zeichnen. Die Themen richten sich jetzt meistens an das erwachsene Publikum und beschäftigen sich mit der Problematik, die für die früheren Comicformen unangemessen und für das jugendliche Publikum zu kompliziert war: die menschlichen Beziehungen, internationale Konflikte, gesellschaftliche Probleme, Geschichte, usw.

Die Graphic Novel bietet jetzt neue Möglichkeiten, auf die man eine Geschichte gestalten kann. Im Unterschied zu Prosa bedient sich Graphic Novel mit dem Bild, mit dem man neue Erzählweise einführt und auch einige Aufgaben vom Text abnimmt, wie Beschreibung und Emotionen, die man klar auf einem Bild sehen kann. Ein Graphic Novel organisiert sich in mehrere Bilder, die man Panels nennt und die die Regeln der sequenziellen Kunst befolgen. Die Einzelbilder werden nicht als Comics betrachtet, nur wenn sie: „...ihre visuelle Sprache zum Teil aus dem Comic ableiten.“¹ Solche Panels verbinden sich in eine Bildfolge, in der dann eine Geschichte erzählt wird. Die mehreren Bildfolgen verbinden sich dann in eine Geschichte, die zur Gattung Graphic Novel gehört.

Wie man die Geschichte darstellen wird, hängt von der Autoren ab und was sie betonen möchten oder welchen Aspekt sie für besonders wichtig halten. Isabel Kreitz lässt, zum Beispiel, in ihrem Werk *Haarmann* die Farbe aus: die schwarz-weißen Bilder und viele Details, die eine solche Darstellungsart ermöglicht, schaffen die Atmosphäre, die für solches Thema nötig ist, denn in ihrer Graphic Novel geht es um Serienmörder Haarmann, der als Polizist in Hannover arbeitet und seinen Beruf missbraucht. Seine Opfer sind allein reisende Männer, die Haarmann entführt, vergewaltigt und später umbringt. Somit wird in dieser graphischen Erzählung das Potenzial des Bildes erkannt, das die düstere Atmosphäre der Geschichte betont, und es für ein zusätzliches Mittel des Erzählens benutzt.

Der Einfluss aus dem Ausland bleibt noch immer stark, was besonders für die Vereinigten Staaten gilt, wobei die Einflüsse aus Europa nachlassen und für die japanische Menge getauscht werden. Das Manga, das schon seit Jahren das

¹ McCloud, Scott; Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 28.

hundertseitige Format kennt und sich mit der Vielfalt der Genres an das verschiedene Publikum richtet, findet einen großen Markt in Deutschland und wird immer häufiger von den deutschen Autoren benutzt. Die Themen wurden zuerst nachgeahmt, doch später richteten sich die deutschen Autoren auf die eigene Geschichte ein und experimentieren mit anderen Genres.

Die Genres, die am meisten in Deutschland produziert werden, weichen im großen Teil von den Genres ab, die in der Regel in den Vereinigten Staaten zu finden sind. Während man in der USA Fantasy liest und die Mythologie neu erzählt (Neil Gaiman), beschäftigen sich die deutschen Autoren mit der Geschichte der BRD, Autobiographie und Reisereportage. Die wichtigsten Themen drehen sich um die gesellschaftlichen Probleme und wie man diese Probleme dem Lesepublikum darstellen kann. Die deutsche Graphic Novel entfernt sich auf diese Weise und schafft seinen eigenen Stil, die Geschichten und die Kennzeichen, die ihn von anderen europäischen und US-amerikanischen Werken unterscheiden.

2. Die Graphic Novel in Deutschland

Seit den 80er Jahren wird immer häufiger die Gattung Graphic Novel benutzt, zuerst in den Vereinigten Staaten und danach setzte sich der Ausdruck in der ganzen Welt durch. Der Comic wird von Scott McCloud als: *Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.*² Dieser Definition entsprechen die bekannten sowie die neuen Gattungen des Comics.

Die Graphic Novel, hauptsächlich an das ernste und erwachsene Publikum orientiert, entwickelte in den letzten dreißig Jahren auch andere Merkmale, die ihn von den anderen Gattungen unterscheiden. Es werden die einfachen Formen verlassen. Die Handlung führt die ganz komplexeren Themen aus: *Das Romanhafte im Comic - will heißen: die Möglichkeit zu epischem, komplexem, tiefgründigem Erzählen, zu Reflexion statt vordergründiger Aktion – findet im US-Amerikanischen zur gleichen*

² McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 17

*Zeit seine Entsprechung im Gattungsbegriff ‚graphic novel‘.*³ Die Welt wird aus einer neuen Perspektive betrachtet und man widmet sich den sozialen und historischen Problemen.

Die neuen Themen verlangen auch die Veränderungen des Comic-Formats: es wird mit dem Bildpotenzial experimentiert und die Geschichten strecken sich manchmal bis dreihundert Seiten. Das neue Format übte seinen Einfluss auf die traditionellen Formen und Geschichten aus: *Seine Interpreten verzichten auf Helden und stereotype Serienfiguren und werfen in ihren Geschichten höchst individuelle und oft überraschende Blicke auf unsere Welt. Häufig dienen dabei die eigene Biografie und eigene Lebenserfahrung als Rohstoff.*⁴

Der Typ des Comic-Helden des 20. Jahrhunderts wird verlassen und an seine Stelle kommen die Protagonisten, die meistens die gewöhnlichen Personen sind und gleiche Probleme wie der Leser haben. Die Autoren nutzen oft die Biographien der bekannten Personen als eine Basis für ihr Werk. Die berühmten Personen werden dabei den Lesern als Personen mit ihren Problemen, guten und schlechten Seiten dargestellt. Auch die Autobiographie wird zum Stoff der neuen Gattung – damit hat der Autor Flix experimentiert, indem er eine fiktive Autobiographie geschaffen hat: Er zeigt sein Leben bis zum gegenwärtigen Augenblick, danach wird sein weiteres Leben völlig erfunden.

Die Entwicklung der Graphic Novel bleibt nicht an der Biographie und Autobiographie stehen: *Inzwischen haben sich zu den auf real Erlebtem basierenden Erzählungen die autobiografische Reportage und die Reisebeschreibung gesellt, autobiografische Tagebuch-Strips oder als neueste Entwicklung die fiktive Autobiografie.*⁵ Die Graphic Novel, seiner Zeichennatur wegen, wird auch für die Reportage benutzt – man schafft neue Werke, die sich mit einer Reise in ein exotisches Land beschäftigen, mitten im Krieg berichten, eine Nachricht bearbeiten und die Kritik

³ Arnold, Heinz-Ludwig; *Comics, Manga und Graphic Novels*; Ed. text + kritik Richard Boorberg Verlag, 2009, S. 37

⁴ Ibidem, S. 7

⁵ Arnold, Heinz-Ludwig; *Comics, Manga und Graphic Novels*; Ed. text + kritik Richard Boorberg Verlag, 2009, S. 106

auf eine Situation oder ein politisches System ausüben. Die Elastizität der Gattung lässt die Autoren die Themenbereiche zu untersuchen, die für den Comic nicht möglich waren. Sie richten sich damit an ein neues Publikum. Das Bild und der Text überschreiten die vorigen Grenzen und erscheinen in verschiedensten Kombinationen, wobei der Leser aktiv partizipieren muss, um beim Lesen die Deutungen und Symbole entziffern zu können. Die Graphic Novel schafft damit die neuen Möglichkeiten, die Welt in ihren historischen und sozialen Erscheinungsformen aus einer neuen Perspektive zu betrachten.

Drei Werke, die hier analysiert werden, unterscheiden sich untereinander nach ihrem Genre (Reportage, Biographie, Geschichte/Autobiographie) und präsentieren einen Teil der Produktion der Graphic Novel in Deutschland. Die Autoren geben ihre Interpretationen und beschäftigen sich mit Themen, die für sie interessant sind oder aus persönlichen Gründen. Sie gestalten das Panel nach ihrer Vision, benutzen ihren Zeichenstil und betonen die Charakteristiken, die sie im Bild und Text für wichtig halten. Dabei zeigen sie die möglichen Veränderungen in der Gattung auf, verfolgen ihre Vision und suchen eigene Sprache in der Comicwelt. Alle Werke wurden zwischen 2011 und 2014 veröffentlicht und, neben den Hauptmerkmalen der Gattung, zeigen sie auch die Richtung, in welcher sich einige Genres weiter entwickeln könnten.

2.1. *Havanna; Eine kubanische Reise*; Reinhard Kleist

Reinhard Kleist hat seine Karriere als Autor von Graphic Novels schon in den 90er Jahren mit seinem Werk *Lovecraft* (1994) begonnen. Die Comicavantgarde und die Einführung der Graphic Novel in Deutschland öffneten ihm danach die neuen Möglichkeiten zum Experimentieren mit dem Medium. So zeichnet Kleist zusammen mit Tobias O. Meissner *Berlinoir* (2003 – 2008), in dem er sich, innerhalb des Fantasy-Genres, mit der Geschichte Berlins nach dem II. Weltkrieg befasst. In seinen weiteren Arbeiten benutzt er die Biographie als eine Grundlage für seine Geschichten, und zeigt das Leben der bekannten Persönlichkeiten in seinen Werken, wie *Cash - I*

See A Darkness (2006), *Castro* (2010), die Biographie, die von der Reise nach Kuba und seinen früheren Werken inspiriert wurde, und *Der Boxer* (2012). Mit der Graphic Novel *Havanna; Eine kubanische Reise* (2008) experimentiert Kleist mit Gattungen der Autobiographie sowie der Reportage. In seinem Werk unternimmt er eine Reise nach Kuba und versucht den Lesern Kuba darzustellen, indem er die Sicht der Kubaner über ihr Land miteinbezieht, Gesellschaft zeigt und über die Politik diskutiert.

In *Havanna* mischt Kleist verschiedene traditionelle Literaturformen: eine Reisereportage, eine Autobiographie, einen Roman und manchmal auch die Bildergeschichte. Trotzdem überwiegen die Elemente der Reportage, weil das Ziel ist, dem Publikum das Leben in Kuba zu zeigen. Dadurch kommt einer der wichtigsten Merkmale des Comics am Anfang des 20. Jahrhunderts zum Ausdruck, und zwar die Bildung der Leser. Der Autor bleibt, obwohl er mit anderen Formen experimentiert, innerhalb der europäischen Tradition, denn „*der europäische [Comic] sollte vor allem die Werte des Bildungsbürgertums transportieren und lehrreich sein.*“⁶ Die Leser sollten sich mit ihren Lesestoff weiter bilden und Neues über die unbekannten oder exotischen Länder erfahren. Die Graphic Novel wendet sich direkt an das erwachsene Publikum, verfolgt aber dasselbe Ziel. Deshalb entscheidet er sich für ein solches Thema und verwendet auch die nicht-literarischen Formen für die Graphic Novel.

Havanna wird an manchen Stellen als ein Reiseführer gestaltet. Der Autor stellt den Lesern alles, was sie über die Stadt wissen müssen, dar. Es werden die Gebäude skizziert und Plätze nachgezeichnet, die jeder Tourist auf Kuba sehen muss. Jede Zeichnung bekommt seinen Titel und auch die Erklärung, weshalb ein bestimmtes Gebäude oder eine Straße sehenswert sind. Man kann in Graphic Novel unter anderem die Straße *Prado*, das größte Gebäude Havannas *FOSCA*, und den Platz *La Plaza de la Revolución* finden. Die Leser werden auch mit den kulinarischen Spezialitäten und kubanischen Bräuchen bekannt. Trotzdem kann man das Werk nicht als ein Reiseführer betrachten, da die Kritik und eigene Reflexionen auch dargestellt werden.

⁶ Arnold, Heinz-Ludwig; *Comics, Manga und Graphic Novels*; Ed. text + kritik, Richard Boorberg Verlag, 2009, S. 25

Die andere Form, die Kleist häufig benutzt, ist die Bildergeschichte. Die Panels trennen sich auf den Text und die Bilder, die unabhängig voneinander stehen. Die Funktion des Bildes wird reduziert auf die Repräsentation der Figuren und Gegenstände, währenddessen der Text die Dialoge und die Emotionen übernimmt und dadurch zum Träger der Geschichte wird. Die Bewegungen der Figuren werden auch ausgelassen, da die Bilder die Narration nicht vorantreiben müssen. Diese Form zwingt den Leser, die Bilder zu betrachten und kontrolliert so den Rhythmus der Geschichte. Wenn man aber die Narration beschleunigen muss, benutzt der Autor die für den Comic charakteristische Bildfolge.

Die Elemente des Romans treten auch in *Havanna* auf. Kleist schreibt am Anfang eine Art Einführung, in der er die Motive für seine Reise nach Kuba erklärt. Am Ende wird der Epilog hinzugefügt, in dem die Eindrücke über Kuba geschildert werden. Er benutzt auch die Titel für die verschiedenen Situationen, in die der Autor gelangt und für die Orte, die er besucht. Die Titel, weil sie sich mit einem bestimmten Thema beschäftigen, sollen für die Kapitel stehen. Es werden mehrere Perspektiven eingeführt: Die Personen, die der Autor trifft und interviewt, dienen als Figuren, stellen ihr Leben dar und geben ihre eigene Meinung über Kuba. Der Epilog, in dem Kleist die westliche Welt und Kuba vergleicht, zieht eine Schlussfolgerung mit der man denkt über das Gelesene nachdenken muss. Die Eindrücke von Kuba werden nur durch den Text gegeben, womit man sich wesentlich von der Graphic Novel entfernt.

Kleist entwirft sein Werk meistens innerhalb der Form einer Reportage, denn er möchte über Kuba berichten, obwohl er nicht immer objektiv bleibt. Er selbst wird zum Träger der Graphic Novel, anstatt einen Protagonisten als seinen Vertreter zu nehmen. Dazu werden auch die autobiographischen Elemente hinzugefügt: als Hauptfigur berichtet Kleist aus seiner eigenen Perspektive, vermittelt seine eigenen Erfahrungen und Gefühle. Auch unterscheidet sich seine Form der Graphic Novel mit seiner untypischen Erzählweise von der Tradition der Graphic Novel. Die Geschichte wird nicht nur erzählt und man möchte nicht nur Kuba zeigen, sondern die ganze Umgebung und die Personen dienen dazu, dass der Autor kommentieren und die Leser zum Nachdenken bringen kann. Damit wird, also das Ziel einer Reportage verfolgt.

Der Text und das Bild vermitteln die Informationen und der Autor organisiert sie auf eine solche Art und Weise, dass sie seine Interpretation geben und sich an die Emotionen der Leser richten. Das Bild beeinflusst die Geschichte und gibt die Informationen, die der Text nicht so erfolgreich vermitteln kann. Dabei wird in *Havanna* neue Art des ‚Lesens‘ eingeführt und Kleist spielt mit den Grenzen des Panels.

Die Größe des Panels beeinflusst die Perspektive eines Lesers und bestimmt die Aktion, die im Panel gezeigt wird wie auch die Zeitdauer. Wie die Zeitdauer in einem Comic gestaltet wird, haben schon die Amerikaner Will Eisner und Scott McCloud erklärt. Will Eisner trennt den Rhythmus nicht von der Zeitdarstellung: „*The number and size of the panels also contribute to the story rhythm and passage of time. For example, when there is a need to compress time, a greater number of panels are used.*”⁷ Die kleinen Panels beschleunigen die Handlung, enthalten mehr Aktion und die Zeitdauer wird auf die Sekunden reduziert. Die großen Panels haben einen langsamen Rhythmus, zeigen wenige Geschehnisse und fordern den Leser, die Panels eingehend zu betrachten. Im Gegensatz zu Will Eisner, meint Scott McCloud, dass die Zeit und der Raum voneinander untrennbar sind: „*Als wir lernten, Comics zu lesen, haben wir gelernt, Zeit räumlich wahrzunehmen, denn in der Comicwelt sind Zeit und Raum ein und dasselbe.*“⁸ Die Zeit und der Raum werden gleichgestellt: je mehr Raum in einem Panel gezeigt wird, desto länger die Zeit. Die kleinen Panels, da sie nur wenig Raum zeigen, können nur die kurzen Momente in einer Handlung darstellen.

Dieselbe Form benutzt Kleist in *Havanna*, um die Zeitdauer zu zeigen. Die großen Panels, auf denen die Stadtteile gezeigt werden, deuten an, dass mehr Zeit vergangen ist, als in den Panels mit den Dialogen. Obwohl sich der Leser die Zeit nehmen muss, um die Panels detailliert zu betrachten, wird ein Rhythmus geschaffen, der erst durch die Dialoge und persönliche Geschichten gebrochen wird, in denen man sich auf ein beschriebenes Ereignis konzentrieren muss. Diese Ereignisse dauern nur ein paar Minuten oder wenige Tage, trotzdem wird der Leser darauf vorbereitet, nach dieser

⁷ Eisner, Will; *Comics and sequential art*; Poorhouse Press, Florida, 1985, S. 30

⁸ McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 108

Geschichte wieder zur Besichtigung Kubas zurückzukehren und den alten Rhythmus zu erneuern. Wenn eine Geschichte erzählt wird, wird das klassische Panel benutzt, währenddessen die Zeichnungen der Stadt, Straßen und Plätze andere Funktion haben und vielmehr wie eine Art Fotografie aus einem Reiseführer behandelt werden. Das bringt auch zum schnelleren Rhythmus bei, in dem man sich die Zeichnungen kurz anschaut. Dies führt zu einem Bruch, wenn man sich bei einer Geschichte aufhalten muss.

Die großen Panels werden nicht umrahmt und manchmal strecken sich ganz bis zum Papierrand. Für Will Eisner bedeutet das die Grenzenlosigkeit: „*The absence of a panel outline is designed to convey unlimited space.*”⁹ Scott McCloud meint, „...dass ein ‚randloses‘ Panel wie dieses Zeitlosigkeit suggerieren kann. Auch ein stummes Panel, dessen Inhalt keinen Hinweis auf seine Dauer gibt, kann den Eindruck von Zeitlosigkeit hervorrufen.“¹⁰ Auf solchen Seiten werden Havanna und andere Orte auf Kuba dargestellt. Der Autor gibt auch keine Zeitangaben, wann einige Interviews stattgefunden haben. Die Orte und die Geschichten folgen einander und solche Organisation der Zeichnungen und Informationen verleihen *Havanna* ein Gefühl der Zeitlosigkeit: man unternimmt eine Reise, die nicht von der Zeit bestimmt wird. Auch die Orte werden von der Zeit nicht beeinflusst. Man schafft mit diesen Bildern die Darstellung der Zeitlosigkeit: Diese Orte waren noch vor dem Besuch des Erzählers da, und werden nach seinem Besuch auch dort – wahrscheinlich unverändert in der Zeit – bleiben.

Die Grenzenlosigkeit des Raums wird auch signalisiert. Die Bilder sind auf einer ganzen Seite verbreitet, manchmal sogar zwei. An einer Stelle nimmt Kleist vier Seiten, um die Stadt und den Strand zu zeigen. Auf diese Weise zeichnet der Autor einen Ort ohne Grenzen, der noch immer unbekannt und unerforscht ist. Kleist findet so eine Möglichkeit, auch die Politik zu kritisieren: die Gesellschaft hat durch das Regime die Grenzen bekommen, und da ein Bildrahmen die Grenzen Kubas deutlich macht, schaffen die Bilder ohne Rahmen eine Illusion der freien Gesellschaft.

⁹ Eisner, Will; *Comics and sequential art*; Poorhouse Press, Florida, 1985, S. 47

¹⁰ McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 110

Die großen und kleinen Panels unterscheiden sich nicht nur in ihrer Darstellung von Raum und Zeit. Auch ihr Austausch wirkt sich auf den Leserhythmus der Reportage aus und weist auf die verschiedenen Perspektiven auf Kuba hin. Die großen Panels zeigen immer etwas Generelles, mit gewöhnlichen Sachen, die man auf Kuba sehen muss, womit das Lesen manchmal beschleunigt wird. Die kleinen Panels befassen sich mit den Details, eine Person wird aus der Menge geholt und dargestellt, oder ein Geschehen wird geschildert. Die Leser lernen das Leben einer einfachen Person auf Kuba kennen. Dabei muss diese Person durch etwas Besonderes hervorstechen, Kleist wählt seine Figuren nicht zufällig, sondern möchte auf verschiedene Probleme im Land aufmerksam machen. Dabei müssen sich die Leser auf die Handlung konzentrieren, und dadurch wird ihr Leserhythmus langsamer.

Der Autor benutzt zwei zeichnerische Techniken, in seiner Graphic Novel. Der Hintergrund (die Gebäude, Straßen, die Umgebung) wird realistisch gezeichnet, es werden viele Linien benutzt und treue Abbildungen hinzugefügt, damit die Leser die Stadt so sehen können, wie sie auch in der Wirklichkeit ist. Die Menschen werden, im Gegensatz, mit vereinfachten Gesichtszügen gezeigt, damit sich die Leser leichter mit ihnen identifizieren können. McCloud meint, dass die Zeichner *„die meisten Figuren einfach gestalten, um dem Leser die Identifikation zu erleichtern, zeichnen sie die anderen Figuren naturalistischer, um sie zu objektivieren und zu betonen, dass sie ‚anders‘ sind als der Leser.“*¹¹ Die Leser bekommen mit ihrer Identifikation mit Figuren die Rolle der Touristen auf Kuba und können sie fast mit Graphic Novel besichtigen. Andererseits nähern sich die Leser den Kubanern, lernen ihre konkreten Probleme kennen und fühlen mit. Die Identifikation dient auch dazu, die Stereotype über Kuba und ihre Einwohner zu brechen.

Die Farbe spielt eine große Rolle für die Vermittlung der Emotionen und die generelle Einstellung gegenüber den Problemen, die Kuba plagen. Das wird auch im Hintergrund deutlich, der eng mit der Farbe verbunden ist und die ähnlichen Informationen wieder gibt. Das Zusammenwirken der Farbe und des Hintergrunds wird besonders betont bei zwei Figuren, Miriam und Tallio. Diese Figuren werden als

¹¹ McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 52

Gegensätze zueinander dargestellt, denn sie haben verschiedene Erfahrungen von Kuba. Tallio hat es gut auf Kuba, er ist mit der Regierung zufrieden, und das zeigt sich auch im Hintergrund: auf dem Lande sind verschiedene Farben vertreten und das Interieur des Hauses wird immer beleuchtet. Seine Zufriedenheit wird auch damit betont, dass Tallio eine glückliche Familie hat und vom Tourismus gut lebt. Währenddessen lebt Miriam in der Stadt, allein und von den Freunden und Familie verlassen. Wegen ihrer Vergangenheit kann sie Kuba nicht verlassen und lebt in Armut. Die dunklen Farben im Hintergrund und der enge Raum deuten auf ihre schwere Lage und ihren emotionellen Zustand.

Die Farbe wird nicht immer benutzt. Die Panels teilen sich auf die gefärbten und schwarz-weißen. Dazu werden sie auch untereinander gemischt. Diese Mischung wirkt auf die Emotionen der Leser und lenkt die Stimmung, kontrolliert den Rhythmus und signalisiert die Bedeutung. Die Panels mit Aquarellfarben werden nicht mit den Linien umrahmt, weshalb solche Bildfolgen der Geschichte einen beruhigenden Eindruck geben und den Rhythmus verlangsamen. Die Aquarellfarben, die für die Darstellung der Stadt und ihrer Umgebung benutzt werden, geben den Bildern eine neue Bedeutung: während die schwarz-weißen Bilder ein Chaos hervorrufen, bringen die gefärbten Bilder Ruhe und Ordnung auf die Straßen Havannas wieder.

Die meisten schwarz-weißen Panels sind die Skizzen der Personen und der Orte, die Kleist besucht hat. Diese Panels haben keine Reihenfolge und erzeugen eine Stimmung von Chaos und Unordnung. Trotzdem gibt es ein paar Bilder, die dem Leser klare Richtlinien geben möchten: Die Festung ‚El Moro‘ wird schwarz-weiß gezeichnet, um eine bestimmte Atmosphäre der Unberührbarkeit zu schaffen. Sie befindet sich auch in nur einer Ecke des Bildes und wird der weißen Fläche entgegengesetzt. Der Ort wirkt deshalb als unzugänglich und vermittelt die Distanz, die zwischen der Regierung und den Kubanern herrscht.

An manchen Stellen benutzt der Autor die Farbe, um eine Person in der Menge zu betonen. Dazu wird auch die Funktion des Hintergrunds besonders ausgenutzt: *„Auch Hintergründe können ein nützliches Mittel sein, um unsichtbares – insbesondere*

Emotionen – zu artikulieren.“¹² Es werden dadurch die Geschichte, die Stellung zu einigen Problemen und die Wichtigkeit einiger Personen betont. Die dunklen Töne, die auf dem Bild der USA-Botschaft herrschen, deuten auf die vorherigen Konflikte mit der Vereinigten Staaten, und die allgemeine Stellung gegenüber ihrer Politik und der Einmischung in Kuba.

Bei zwei Figuren wird die Farbe so benutzt, damit sie von der Menge hervorstechen und die Aufmerksamkeit auf sich lenken: Die Priesterin, die eine dunkle Straße Havannas passiert, und das Mädchen, das die Feierlichkeiten zum 47. Geburtstag der Kommunistischen Jugend besucht. Diese zwei Figuren werden mit anderen Farben gestaltet als ihr Hintergrund. Sie bringen damit ihre symbolische Bedeutung klar zum Ausdruck, die Priesterin die Hoffnung und das Gute in ihre trübe Umgebung, und das Mädchen das Schöne und die Unschuld in der Gesellschaft, die mit der turbulenten Geschichte und der Ideologie zu kämpfen hat. Schon mit dieser Kombination der Farbe und des Hintergrunds konnte Kleist Emotionen vermitteln, die in einer Reisereportage keinen Platz finden würden.

Jeder Ort in Novel wird detailliert dargestellt und nicht dem Zufall gelassen, Kleist zeigt jeden Raum, in dem sich die Figuren und er selbst bewegen. Er ist wichtig für den Autor, denn er basiert seinen Comic auf Orten und Gebäuden, wie auch auf der Kultur. Die Orte in Novel werden nicht vernachlässigt und die Leser sollen sich nicht nach dem Raum fragen, der nicht gezeigt wird. Kuba muss innerhalb des Panels gezeigt werden, da sich der Leser das nicht-gezeigte Kuba, das Realität entspricht, nicht vorstellen kann. Kleist vermeidet deshalb die Methode, die in meisten Comics und Graphic Novels benutzt wird: *„This non-visualised space does not only refer to the virtual supposed space outside the frame of a certain panel, but also to the supposed ‘hidden’ space within the borders of the panel itself.*“¹³ Der Raum in *Havanna* kann erst dann existieren, bzw. kommt zu Vorschein, nachdem er vom Autor gezeigt wird.

¹² McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 140

¹³ Heer, Jeet; Worcester, Kent; *A Comics Studies Reader*; University Press of Mississippi, 2009, S. 157

Der weiße Steg sorgt, neben der virtuellen Welt, auch für die Teilnahme der Leser, indem sich die Leser beim Übergang von einem Bild auf andere die Bewegung bzw. die Aktion vorstellen müssen. Bei Scott McCloud ‚Rinnstein‘ genannt, spielt der Leerraum zwischen zwei Panels eine große Rolle beim Lesen einer Graphic Novel: *„Und zwischen diesen eingefrorenen Momenten – zwischen den Panels – ergänzt unser Gehirn die dazwischenliegenden Augenblicke und erzeugt die Illusion von Zeit und Bewegung.“*¹⁴ Kleist, im Gegenteil, benutzt den weißen Steg nicht, er wird mehrmals ausgelassen, was den Lesern keine Chance gibt, ihre Phantasie zu benutzen. Den Raum für die Vorstellung der Bewegung gibt es nicht, weshalb die Figuren starr und eingefroren wirken.

Beim Lesen einer Graphic Novel muss man alle Bilder, die auf einer Seite präsentiert werden, als eine Einheit betrachten, denn sie bewirken sich gegenseitig, hängen voneinander ab, beeinflussen den Leserhythmus und schaffen den gesamten Eindruck. Anstatt das sgn. ‚Gitter‘ zu benutzen, füllt Kleist die Seiten mit den Skizzen von Personen und Einrichtungen. So kann man die Seiten finden, auf denen mehrere Automaten gezeigt und Straßenmusikanten skizziert sind. Obwohl all diese Zeichnungen ohne jegliche Ordnung die Panels füllen, kann der Leser in ihnen einen Zusammenhang finden. Da die Skizzen nicht organisiert und die Bildfolge nicht benutzt wird, versucht Kleist sein Werk als ein Notizbuch zu gestalten. Mit mehreren Linien, die er in seinen Skizzen verwendet, versucht er die Realität wiederzugeben und seine Perspektive auf sie zu zeigen. Diese Seiten dienen als ein Teil des Notizbuchs, welches der Tourist Kleist, anstatt eines Fotoapparats, mit sich bringt und Havanna skizziert. Absichtlich wird an die Fotografien verzichtet, denn sie können nicht die Perspektive des Autors wiedergeben, zeigen nicht die Informationen, die man mit einer Zeichnung vermitteln kann. Seine Graphic Novel basiert auf seinem Notizblock, der voller Abbildungen ist und auch das Einzige, was er nach Deutschland bringen kann als einen Teil der kubanischen Realität.

In ganzer Graphic Novel kehren die Figuren in die Geschichte zurück, denn ihre Position in der Gesellschaft heute wurde stark von der Politik und den Geschehnissen

¹⁴ McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 102

beeinflusst, die vor fünfzig Jahren passiert sind. Kleist gibt nicht nur diese Informationen mithilfe seiner Zeichnungen, seine Figuren erzählen auch ihre Geschichte selbst und schaffen damit zusammen die Geschichte der letzten fünf Jahrzehnte.

Die Stellung der Kubaner versucht Kleist im Bild der Botschaft der Vereinigten Staaten zu zeigen, wo meistens die dunklen Töne herrschen. Solche Perspektive versteckt eine ganze Reihe der historischen Ereignisse hinter sich, die Enzensberger in seinem Drama *Das Verhör von Habana* (1970) dokumentiert hat. Die Feindschaft gegenüber der Vereinigten Staaten hat ihren Beginn im Jahr 1961, als die Revolutionäre die Macht übernommen haben, und die Vereinigten Staaten versucht haben, die neue Regierung zu stürzen: „*Es war das Ziel der Operation Pluto (so der Deckname des geheimen Unternehmens), die Revolutionäre Regierung Cubas mit Waffengewalt zu stürzen und durch ein Regime zu ersetzen, das dem Imperialismus der USA genehm war.*“¹⁵ Die korrupte und nur dem Anschein nach demokratische Regierung wurde von den Revolutionären durch kommunistische Ideologie ersetzt, weswegen man das Land an die Bauer im gleichen Maß verteilt hat. Die Bourgeoisie floh nach die Vereinigten Staaten, um dort die Hilfe zu suchen: „*Insgesamt gehörten 69% der Emigranten, die Cuba bis Ende 1960 verlassen hatten, der Bourgeoisie an.*“¹⁶ Dieselben Exilanten wurden später von den Vereinigten Staaten für die Operation Pluto benutzt, was nach der verfehlten Operation zum Prozess der entflohenen Kubanern führte, den Schluss der kubanisch-amerikanischen Verhältnisse markierte und die Richtung der Regierung Castros bestimmte: „*Der Geheimdienst hatte sich von Anfang an auf den reaktionärsten Flügel der Konterrevolution gestützt und stets die Anhänger Batistas, also die extreme Rechte bevorzugt. Aber in der cubanischen Emigration gab es auch andere Tendenzen. (...) Ihre Lösung war: Fidelismo ohne Fidel.*“¹⁷ Diese Kubaner wurden später als Verräter behandelt und der Prozess schuf das Gefühl der Paranoia gegenüber jedem, der ähnliche Stellung vertrat. Die Folgen davon bemerkt Kleist bei einigen Personen, die er für sein Werk benutzt.

¹⁵ Enzensberger, Hans Magnus; *Das Verhör von Habana*; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1970, S. 11

¹⁶ Ibidem, S. 11

¹⁷ Ibidem, S. 15

Mit der kommunistischen Regierung wurde Kuba zu einer proklamierten klassenlosen Gesellschaft. Das wird an den großen Panels gezeigt, die die Straßen Havannas darstellen: Man kann zwischen den Kubanern auf der Straße nicht unterscheiden, denn alle sehen gleich oder ähnlich aus. Es gibt niemanden, außer den Soldaten und der Regierung, der besonders hervorstecht. Der Leser ist nicht nur als ein Tourist behandelt, er wird zum Teil der Bevölkerung, die unter diesem Regime lebt. Als Mittel der Identifikation mit den Kubanern unter der kommunistischen Ideologie dient auch die deutsche Geschichte: die Methoden, die vom kubanischen Regime benutzt werden, erinnern an die Zeit in der DDR. Die deutsche Leserschaft, die in der DDR gelebt hat, erkennt die Probleme wieder und sympathisiert mit der kubanischen Bevölkerung.

Kleist zeigt, wie sich die Geschichte weiter entwickelt hat und was die neue Regierung mit sich brachte. Viele nahmen an, nach der Revolution würde alles besser werden, einige Kubaner nahmen an der Alphabetisierung teil, weil das Volk nicht die Schule besuchte und bisher konnte es weder lesen noch schreiben. Trotzdem wurde die Situation nicht besser und es fehlt an allem: Es gibt Diebstahl und der Schwarzmarkt ist ziemlich aktiv. Dem ist das Ideal eines wahren Revolutionärs gegenübergesetzt, der weder lügt noch stiehlt. Die Kubaner stört die Stellung der Touristen, die sich nicht auf ihre Probleme konzentrieren, sie brauchen jemanden, der ihr Stellvertreter in der Welt sein wird, weil sie für sich nicht kämpfen können. Wegen Isolation ist die Situation für die Intellektuelle auf Kuba besonders schwer, die Informationen aus der Welt kommen nicht in die Öffentlichkeit, und die Möglichkeit für Weiterentwicklung und die Kritik gibt es nicht. Diesen Problemen entgegengesetzt ist der Frohsinn der Kubaner, der sich besonders im Nachtleben zeigt, wann die Straßen und Cafés voll Menschen sind und eine lockere Atmosphäre herrscht. Obwohl man in der Armut lebt, scheinen die Kubaner entspannt und fröhlich zu sein.

Nach Batistas Regierung äußerten sich die Kubaner feindlich gegenüber der Demokratie, die als Symbol der Vereinigten Staaten dient. Während der Regierung Batistas wurde die Demokratie ausgenutzt: die Korruption herrschte in allen gesellschaftlichen Schichten und das Volk hatte keine grundsätzliche Rechte, z. B. das Recht, das Land zu besitzen. Die Revolutionäre schafften die Demokratie ab, und sie

wurde auf Kuba zum Symbol der Ungerechtigkeit, Unterdrückung und zum Instrument der Vereinigten Staaten, ihren Einfluss auf die kubanische Regierung zu verbreiten und das Land zu kontrollieren. Dies wird bei Enzensberger so dargestellt: *„Das halten sie also für Demokratie? Ein Wahlsystem, das auf Stimmenverkauf, auf den Säbelhieben der Militärs und auf der Korruption des politischen Bewußtseins beruht?“*¹⁸

Die Gesellschaft bekommt die Grenzen, das Land kann man nicht mehr so leicht verlassen. Anstatt Internet benutzt man Intranet, damit die Kubaner von anderen Ländern auch in virtueller Welt isoliert bleiben. Internetverbindung wird für die meisten zu teuer, damit es überhaupt nicht wert ist, Internet zu benutzen. Einige Figuren in Novel kommentieren mehrmals die Zwecklosigkeit, Internet zu benutzen, denn der Preis ist höher als der monatliche Lohn.

Castros Regierung und die Folgen, die sie für die ganze Bevölkerung hatte, schufen verschiedene Stereotype über Kuba. Während einigen nur die schlechten Seiten und den Kommunismus hervorheben, haben die anderen keine besondere Vorstellung von Kuba. Besonders betont wurden die Worte der Botschafterin, die darauf insistiert, dass man nur gute Sachen über Kuba schreiben muss. Deshalb war es nötig, Kuba zu besuchen und zu zeichnen, auch andere Figuren darzustellen, um nicht nur die kubanische Realität zu zeigen, sondern auch unterschiedliche Meinungen über Kuba einzubeziehen.

Andere Figur, die das Bild Kubas bis heute bestimmt, ist Fidel Castro. Seine Abbildungen auf Plakaten und Straßen Havannas sind die Stellvertreter der Regierung und geben klare Zeichen über die kubanischen Verhältnisse. Im Interview kommuniziert Castro mit Kleist und teilt ihm seine Ideen mit, Antworten auf seine Fragen und gibt ihm seine Stellung gegenüber der westlichen Kultur. So wird das Gesicht Castros nicht nur zum Stellvertreter der Politik und der Kultur Kubas, sondern auch zu einem Symbol, nicht nur im Gedächtnis der Leute, sondern für Autor selbst.

¹⁸ Ibidem, S. 73

Der wichtige Aspekt dieser Graphic Novel ist sein Autor. Kleist besucht Kuba und möchte seine Erfahrung darstellen, weshalb er sich selbst als den Protagonisten nimmt. Er wird zum Erzähler und zum Protagonisten seines Werkes. Auf diese Weise teilt er ein Stück seines Lebens den Lesern mit. Damit grenzt der Text an die Autobiographie. Seine Rolle auf Kuba ist, *„historische Realität wiederzugeben, das gelebte Leben der Verfasserin oder des Verfassers so darzustellen, wie es wirklich war“*.¹⁹ Das Ziel ist, Kuba zu zeigen, dennoch schafft Kleist, auch ein Teil seines Lebens nicht zu überspringen.

Kleist versucht auch, so viel wie möglich, objektiv zu berichten, indem er die guten sowie die schlechten Seiten des Lebens auf Kuba hervorhebt. Dazu, gibt er die Erfahrung der Personen wieder, die es gut bzw. schlecht auf Kuba haben, und betont die Einstellungen der kubanischen Regierung sowie der westlichen Welt über Kuba. Die Objektivität wird trotzdem nicht erreicht: die Stereotypen, die der Autor am Anfang erwähnt und teilweise mit dem Leben auf Kuba stimmen, sowie die Erfahrung Kleists auf Kuba, können nicht als ein Fakt dienen. Kleist wählt die Informationen, die er darstellen möchte und befasst sich nicht mit der gesamten Lage des kubanischen Volks: *„...selbst bei offenbar feststehender Faktenlage ist die Frage nicht ausgeräumt, ob für die Konstitution eines Sachverhalts nicht weitere, und wenn ja, welche Fakten zu berücksichtigen und in welcher Weise sie aufeinander zu beziehen wären.“*²⁰ Die Emotionen beeinflussen in diesem Besuch wesentlich die Perspektive des Autors. Im Vergleich zu westlicher Welt wird Kuba als ein der westlichen Kultur untergeordnetes Land gezeigt. Beim Autor herrscht die Annahme, dass der Westen sich an der Spitze der Zivilisation befindet, währenddessen Kuba viel Arbeit und Veränderungen braucht, um an dieses Niveau zu kommen. Die Reisereportage kann man in diesem Moment nur als subjektiv betrachten: In Kommentaren Kleists wird indirekt und mit verschiedenen Vergleichen die Meinung geäußert, dass die westliche Kultur besser ist als die kubanische. Die persönlichen Geschichten, von denen Kleist berichtet, sind für ihn wichtig und er ist emotional mit ihnen verbunden. Deshalb übt er auch die Kritik

¹⁹ Wagner-Egelhaaf, Martina; *Autobiographie*; Verlag J. B. Metzler, Stuttgart, 2005, S. 2

²⁰ Ibidem, S. 2

gegenüber dem Regime und äußert seine Wut. Der Austausch zwischen der subjektiven und objektiven Perspektive wird mit den persönlichen Geschichten erreicht, die immer subjektiv sind. Danach rückt die Graphic Novel in objektives Berichten, indem Kuba gezeigt wird. Da *Havanna* eine Erfahrung zeigt, sich von den Gefühlen führen lässt und die subjektiven Informationen benutzt, kann das Werk nicht die Objektivität behaupten.

Das Kriterium der Objektivität wird nicht erfüllt, aber Kleists Graphic Novel entspricht den Kriterien einer Autobiographie: „*‘Wirklichkeit‘, ‘Wahrheit‘, ‘Wahrhaftigkeit‘, ‘Authentizität‘ sind die Leitbegriffe eines traditionellen, häufig unreflektierten Autobiographie-verständnisses.*“²¹ Die weiteren Kriterien werden teilweise erfüllt: der Autor benutzt die Graphic Novel, nicht um sein Leben zu dokumentieren, sondern Kuba zu zeigen, obwohl er sich von seiner Rolle als Protagonist nicht befreien kann und nimmt aktiv an der Handlung teil. So behauptet er seine Identität als Autor und als Protagonist: „*Das wesentliche Moment des Autobiographie, ihr prominentestes Strukturmerkmal ist gewiss das der behaupteten Identität von Erzähler und Hauptfigur, von erzählendem und von erzähltem Ich.*“²² Die unterschiedlichen Erzählperspektiven deuten an, dass Kleist sein Werk teilweise als eine Autobiographie behandelt, indem er aus der Erinnerung erzählt, sein Aufenthalt auf Kuba und die Kubaner gehören zur Vergangenheit. Als sein Gegenteil zeigt sich Kuba, das immer im Präsens beschrieben wird, bleibt also unabhängig vom Zeitablauf.

Kleist, obwohl er die Elemente der Reisereportage und der Autobiographie kombiniert, sieht sich selbst nicht als einen Betrachter, sondern nimmt an der Besichtigung teil. Er lässt sich von den Kubanern beeinflussen, befasst sich mit ihren Problemen, zeigt Verständnis und entwickelt sich weiter als eine Figur in eigener Graphic Novel. Er wird zum Träger der Reportage und bietet den Lesern seine Perspektive an. Er wählt, was man von Kuba sehen kann, und auf welche Probleme man sich konzentrieren

²¹ Ibidem, S. 4

²² Ibidem, S. 8

muss, welche Figuren werden dargestellt und was sie über das Leben auf Kuba sagen können.

Am Ende stellt sich die Frage über zwei Welten: die westliche Welt wird Kuba gegenübergestellt. Kleist beschäftigt sich mit den Themen, die für die westliche Kultur charakteristisch sind und mit denen sich die Europäer besonders rühmen: *„Wie schaffen es die Leute, mit so wenig zu überleben? Warum haben die Menschen kaum Zugang zu Informationen? Warum darf Miriam nicht das Land verlassen?“*²³ Fidel Castro, als Stellvertreter des Landes, gibt keine Antworten, sondern stellt die Gegenfragen, die Kuba und das Regime nicht verteidigen sollen, und dienen mehr als ein Angriff an den Touristen, der kein Verständnis für sie zeigt: *„Und wenn du schon dabei bist, Fragen zu stellen, hinterfrage dich doch selbst: Braucht es eurem Irrsinn? Seid ihr gerecht? Woher stammt eigentlich euer Reichtum?“*²⁴ Der Schluss, den Kleist aus seiner Reise zieht, ist für ihn nicht zufriedenstellend: Anstatt die Antworten zu finden, kommt er nach Hause mit weiteren offenen Fragen. Diese Fragen, sowie die Vision von Kuba, die Kleist geschaffen hat, verbreiten sich auf die westliche Welt: die Illusion einer perfekten Gesellschaft wird vernichtet und es bleiben nur noch zwei Welten mit ihren eigenen Problemen, mit ihren guten und schlechten Seiten. Zwischen Kuba und dem Westen, ihren Problemen und der Kritik, wird Kleist zum Zentrum dieses Vergleichs: *„Auch nach den letzten Bildern dieses Buches habe ich keine klare Antwort. Die Fragen, die sich mir bei aller Kritik an Kuba stellen, richten sich hauptsächlich an mich selbst.“*²⁵

2. 2. Kinderland; Mawil

Der Comic-Zeichner Mawil (oder Markus Witzel) wurde 2002 mit seinem Werk *Wir können ja Freunde bleiben* (2002) bekannt. Er publizierte seine weiteren Werke in den Magazinen wie *Panik Elektro*, *Renate* und *Strapazin*, und wurde mehrmals mit dem *ICOM Independent Comic Preis* ausgezeichnet. Seine weiteren bekannten Werke sind

²³ Kleist, Reinhard; *Havanna – Eine kubanische Reise*; Carlsen Verlag, Hamburg, 2008

²⁴ Ibidem.

²⁵ Ibidem.

Die Band (2004) und *Das große Supa-Hasi-Album* (2005), mit dem Protagonisten Supa-Hasi, einem Hasen, der als Mawils Alter Ego dient, und der von allen seinen Comics die größte Popularität erreicht hat. Die wichtigste Eigenschaft seiner Graphic Novels ist dezidiertes autobiographisches Erzählen: Die Inspiration nimmt er aus seinen eigenen Erfahrungen, und die Protagonisten werden seine Stellvertreter. Diese Kombination wird besonders deutlich in Mawils letztem Werk *Kinderland* (2014), in dem das Leben in der DDR und ihre letzten Tage dargestellt werden.

Der Anfang einer Graphic Novel ist wesentlich für die weitere Handlung. Gerade die erste Seite gibt den Lesern die Information, worum sich im Werk handeln wird: „*The first page of a story functions as an introduction. (...) It is a launching pad for the narrative, and for most stories it establishes a frame of reference.*”²⁶ Deshalb zeichnet Mawil die Titelseite als ein Schulheft, denn er setzt seine Figuren in die schulische Umgebung, lässt sie um die Noten kümmern, die populären Spiele mit ihrem Kameraden spielen und gibt ihnen die Perspektive eines Kindes, das in der DDR gelebt hat. Die Schule und das Leben der Familie, obwohl als kleine Teile der Gesellschaft angesehen, beinhalten die meisten Merkmale der DDR, die einen erfahrenen Leser verlangen. Es wird Vorwissen über die DDR gebraucht, und für manche Leser sind ihre eigenen Erfahrungen genügend, um alle Details und Bemerkungen zu verstehen. Dazu wird auch die Perspektive des Autors hinzugefügt, die die DDR mit Augen eines Kindes zeigt, bewahrt alle Merkmale, aber zugleich es schafft, sie neu zu erfinden.

Die Form der Graphic Novel bleibt ziemlich konventionell: das Panel beinhaltet meistens sechs Bilder in drei horizontalen Reihen, und dadurch wird ein festes Gitter geschaffen, das in ganzer Graphic Novel verwendet wird. Die Zahl der Bilder im Panel variiert manchmal zwischen fünf und sieben, dennoch selten versucht der Autor, mit der Comicform zu experimentieren. Das Gitter wird auch selten gebrochen, was den Rhythmus der Geschichte beeinflusst: der Leser hält sich nicht auf und muss sich nicht beschleunigen, der Rhythmus bleibt gleichmäßig in der ganzen Novel.

²⁶ Eisner, Will; *Comics and sequential art*; Poorhouse Press, Florida, 1985, S. 62

Der Rahmen wird fast immer benutzt, nur nicht in den Panels, in denen man Tischtennis spielt. Beim Tischtennis werden die Rahmen ausgelassen oder teilweise benutzt, und die Tischplatte, die die Figuren für das Spiel benutzen wird zum Zentralpunkt des Geschehens und des Ortes. Außer den Spieler und dem Tisch wird die Umgebung nicht gezeigt, womit die Wichtigkeit des Spiels betont wird. Damit wird auch die Konzentration angedeutet, mit der sich die Spieler dem Tischtennis widmen. Die Bälle, die verloren werden, verschwinden im unbegrenzten Ort, in einer offenen Welt, in der sich die Figuren bewegen und in der sie nur die Tischplatte zusammenhält.

An manchen Stellen bleibt nur das Netz auf der Tischtennisplatte im Rahmen, währenddessen die Spieler keinen Rahmen haben. Solche Gestaltung suggeriert auch die Zeitlosigkeit, denn es werden mehrere Aktionen auf einmal gezeigt, und die Zeitdauer dieser Aktionen ist unbekannt. Die Spieler werden dadurch nicht nur des Orts unbewusst, sondern auch der Zeit, weil der Tisch und das Spiel für die Figuren, und somit für die Leser, wichtiger sind.

Die Größe einer Bildfolge wird beachtet und vermittelt die Bedeutungen, die schon von Eisner und McCloud hervorgehoben wurden: die weite Bildfolge erfasst mehrere Personen, zeigt größeren Ort und hat längere Dauer; die enge Bildfolge beinhaltet kurze Dialoge, zeigt nur eine Aktion und wechselt schnell zum anderen Bild, was kürzere Zeit bedeutet. Mehrere kleine Bilder werden schnell ausgetauscht, um das Dialog voranzutreiben und die kurze Dauer mehrerer Aktionen darzustellen.

Die Bilder werden nur zweimal in dieser Graphic Novel auf die zwei Seiten ausgestreckt, auf denen der Autor die Natur und die Straße zeigt. Weil nach diesem Bild die übliche Umgebung für das Dorf gewechselt wird, wird den Lesern klar, dass die Straße und die Natur die Fahrt bedeuten und wegen des rahmenlosen Panels kann man zum Schluss kommen, dass diese Reise noch mehr Zeit in Anspruch genommen hat als es der Fall mit den breiten Bildfolgen ist.

Im Gegensatz zu oben genannten Situation, benutzt Mawil die Methode, die nicht nur die Handlung verlangsamen, sondern auch sie beschleunigen. Anstatt sich einer weiten

Bildfolge zu benutzen, entscheidet man, die Bildfolge mit dem weißen Steg zu trennen. So wird der Raum in drei Bilder geteilt, den man von links nach rechts in ganzer Breite besichtigen kann. Die Figuren, die sich in diesem Raum befinden, werden voneinander mit dem weißen Steg getrennt, womit ihr Gespräch, und demzufolge die Handlung, sich schneller abspielt, als in einer breiten Bildfolge.

In einem Panel wird die Handlung maximal beschleunigt, und zwar bei dem Tischtennispiel. Das übliche Gitter zerbricht, der Tisch wird in die Mitte gestellt in einem rahmenlosen Bild, nur mit kleinen Bildern umkreist, die sich auf das Spiel beziehen. Diese Bilder kann man in allen Richtungen lesen, denn es wird nur das Netz und der Ball gezeigt, was den Leser zwingt, sich auf das Tempo des Spiels zu konzentrieren und nicht auf die Spieler und den Verlauf des Spiels.

Die Darstellung der Figuren und des Raums schafft das Gleichgewicht im ganzen Werk. Indem man die Gesichter einfach zeichnet, kann man die Identifikation des Lesers mit der Figur erleichtern und die Menschen aus ihrer Umgebung in Graphic Novel zu finden. Auf der anderen Seite, da es keine kompliziert oder detailliert gezeichnete Figuren gibt, kann diese Vereinfachung als ein Symbol der klassenlosen Gesellschaft gelten, in der alle gleich aussehen und denken müssen. Die Figuren unterscheiden sich nur in wenigen Details voneinander, meistens durch die Form ihrer Nase, Augen oder Haarfarbe. Den Figuren entgegengesetzt ist die Darstellung des Raums, der, wenn er nicht für den Zweck der Handlung ausgelassen wird, reich an Details ist und realistisch wirkt.

Die Farbe ist ein wichtiges Element in Mawils Werk, obwohl ihr Potenzial nicht immer ausgenutzt wird. Dabei ist sie wichtig, die Perspektive der Kinder darzustellen, die ihre Welt bunt sehen, und demzufolge auch die DDR. Die Buntheit verlässt nie die Geschichte, die dunklen Farben werden nie dominant, weil die kindliche Hauptfigur Mirco noch nicht die Wahrheit über das Regime erfahren hat und auch nicht versteht, warum der Mauerfall für seine Eltern so wichtig ist. Die dunklen Töne werden benutzt für die Phase des Übergangs nach West-Berlin, wo Mirco zum einzigen bunten Punkt auf dem Bild wird und die restliche Menge bleibt grau und schwarz. Für Mirco ist es

unklar, was passiert ist, aber für die Menge, der Übergang aus dem Dunklen ins Bunte, bedeuten die Farben des West-Berlins, dass die besseren Zeiten gekommen sind.

In Novel ersetzt die Farbe an vielen Stellen den Raum, der regelmäßig ausgelassen wird, und so nur die Figuren innerhalb des Bildes bleiben. Die Umgebung wird zuerst gezeigt und danach in den nächsten Panels mit einer oder zwei Farben ersetzt, denn sie ist nicht wichtig für die Handlung und muss sich ihr anpassen. Gleich wie in *Havanna*, wird der Ort, der einmal gezeigt wurde, nicht weiter nachgezeichnet, weil der Ort und ihre Dimensionen angenommen werden, und die Leser wissen schon, wo sich die Figuren befinden.

Die Vereinfachung der Figuren und ihrer Perspektive wird nicht nur benutzt, um der Leserschaft die Identifikation zu erleichtern, sie bedeutet auch die Entfernung von der Realität: die DDR wird gezeigt mit der Perspektive eines Kindes und nur selten drängt sich die Realität ins Mircos Leben ein, wie der Mauerfall und die Erwähnung von Staasi, auf die sein Freund Torsten mit Angst reagiert.

Weil man die Beschreibung in so einem Medium wie Graphic Novel für die Figuren nicht benutzen kann, muss der Autor die anderen Mittel verwenden, um die Emotionen seiner Protagonisten mitzuteilen. Dabei spielt die Körpersprache in *Kinderland* eine große Rolle für die Darstellung der Emotionen: Die Figuren befinden sich immer in Bewegung, die Sprechblasen verstärken noch diesen Eindruck, indem sie die Bewegung ihrer Besitzer folgen und nachahmen. Was die Körpersprache nicht vermitteln kann, wird durch die verschiedenen Gesichtsausdrücke gezeigt: Mawil stellt Mircos Gesicht häufig in großen Aufnahmen dar, wenn er seine Emotionen zeigen möchte.

Die Handlung wird vorangetrieben hauptsächlich von den Sprechblasen. Trotzdem gibt es stumme Panels, die die Umgebung zeigen und den Leser für den Raum vorbereiten, in dem sich die Handlung abspielen wird. Die Sprechblasen selbst sind nicht starr und befinden sich nicht auf den Stellen auf denen man sie erwarten wurde, z. B. oberer Bildrand und Ecken. Sie passen sich den Figuren an, und in einigen Fällen verfolgen die Bewegungen der Figuren, befinden sich auch teilweise außerhalb des

Bildes oder drängen sich in das nächste Bild. Die Leser bekommen den Eindruck, die Sprechblasen stehen nicht auf einem Platz, sondern bewegen sich und befolgen nicht den Regeln, indem sie sich nicht an den Bildrand halten, sondern ihn überqueren, er wird nicht als Grenze empfunden.

Die Protagonisten werden in ihrem Alltag gezeigt, dennoch brauchen die Leser Zeit, um sie kennenzulernen, die Figuren entwickeln sich im ganzen Werk und graduell erfährt man vom Leben, den Wünschen und Ängsten der Protagonisten. So wird Torsten aus einem problematischen Teenager zu einem einsamen Jungen, dessen Vater die Familie verlassen hat und nach Westen geflohen ist. Mirco, ein anständiger Schüler, lebt zwischen zwei Welten, versucht, ein Gleichgewicht zwischen Familie und Schule zu finden, und am Ende verursacht er mehr Probleme als man von ihm erwarten würde. Der letzte Satz im *Kinderland* deutet an, dass die Protagonisten, zwar unbemerkt, aber langsam ihre Kindheit verlassen: *“Ihr seid doch keine Kinder mehr!”*²⁷

Die Leser bekommen nur eine Vision der DDR, die von dem Protagonisten Mirco, der die Teile Mawils Leben übernimmt. Man folgt seiner Perspektive im ganzen Werk. Die Leser lernen die anderen Figuren kennen nur aus Mircos Perspektive, seine Probleme mit Eltern und in der Schule. Die Stellung der Leser gegenüber diesen Figuren wird von Mirco beeinflusst und man bekommt nur eine Vision der DDR.

Die Leser können nach ein paar Seiten den Eindruck bekommen, Mirco und Mawil seien dieselbe Person, denn der Autor war im selben Alter wie Mirco als die Mauer fiel. Man kommt zum Schluss, dass Mawil auch eigene Vision der DDR hat, die er als Kind in Ost-Berlin entwickelt hat. Obwohl sein Protagonist nicht er sein muss, gibt er ihm seine Erfahrung und Teil seiner Kindheit; so wird seine Biographie zur Vorlage für sein *Kinderland*.

Das Romanhafte in Graphic Novel wird deutlich: Es handelt sich von einem Werk von dreihundert Seiten, in dem versucht wird, eine Geschichte zu erzählen. Diese Geschichte handelt nicht nur vom Leben einer Person und den Schultagen einer

²⁷ Mawil; *Kinderland*; Reprodukt, Berlin, 2014, S. 292

ganzen Klasse, man bekommt den Einblick in die Überzeugungen der Erwachsenen über die DDR. Damit wird ganz subtil die Geschichte Deutschlands eingeführt.

Trotzdem wird die Graphic Novel nicht als eine Autobiographie definiert, weil der Autor die Realität nicht wiedergeben möchte: *„Der autobiographische Text weist bestenfalls eine beschreibbare Rhetorik dieses Begehrens nach Wirklichkeit auf.“*²⁸ Mawil wünscht nicht zu zeigen, wie es wirklich war, sondern stützt sich auf die Erinnerungen aus der Kindheit, was ein anderes Bild von der DDR schafft, das nicht realistisch ist, aber schafft Situationen, wo man Nostalgie nach vergangenen Zeiten spüren kann.

Das Werk ist subjektiv, und je mehr sich der Autor von der Geschichte Deutschlands entfernt, desto mehr wird *Kinderland* als ein Kunstwerk betrachtet und nicht als ein historisches Dokument: *„An erster Stelle steht die falsche Darstellung von Fakten, die zumeist aus einem Konflikt zwischen der Wahrheit der Fakten und der Wahrheit des Gefühls resultieren.“*²⁹ Mawil stützt seine Graphic Novel nicht auf den Fakten, sondern auf Erinnerungen und lässt sich von Emotionen beeinflussen.

Ein wichtiges Merkmal der Autobiographie ist die gleiche Identität des Autors und der Hauptfigur: *„...der Autor und der Erzähler sind identisch.“*³⁰ Mawil behauptet in diesem Werk nicht, er sei Mirco, trotzdem fügt er am Ende des Comics seine Fotografie aus der siebten Klasse hinzu, wo man Ähnlichkeit mit dem Protagonisten erkennen kann. Man könnte behaupten, in *Kinderland* schildert der Autor seine eigene Lebensgeschichte, aber er entfernt sich von diesen Behauptungen, da seine Identität nicht mit der Identität des Protagonisten gleichzustellen ist.

Nicht nur die Kinder werden als Stellvertreter des Lebens in Ost-Berlin gewählt, die Perspektive der Erwachsenen wird an manchen Stellen auch eingeführt. Sie präsentieren sich als Teile des realen Lebens, die in die Perspektive der Kinder eindringen. So kann Mirco die Sätze hören, wie: *„...Was die da auf dem Platz des Himmlischen Friedens gemacht haben. –Das soll eure Frau Kranz, euch mal*

²⁸ Wagner-Egelhaaf, Martina; *Autobiographie*; Verlag J. B. Metzler, Stuttgart, 2005, S. 8

²⁹ Ibidem, S. 42

³⁰ Ibidem, S. 6

erklären!“³¹ oder: „...*Ich würd gern mal hörn, wiese das den Kindern verkaufen.*“³²

Die Erwachsenen zeigen mit ihren Meinungen, dass etwas in ihrem Leben nicht stimmt, aber auch dass Mirco davon noch immer keine Ahnung hat. Seine kindliche Vision der DDR stößt mit der Kritik der Erwachsenen, die mehr Einblick in die reale Situation haben als Kinder.

Am Ende der Graphic Novel werden zwei Ereignisse in Mircos Leben entgegengesetzt: der Mauerfall und das Tischtennisturnier. Da wird sofort deutlich, dass das Tischtennis für Mirco wichtiger ist als der Übergang nach Westen. Der Mauerfall bleibt in Mircos Gedächtnis eingeprägt, aber aus anderen Gründen als für die Mehrheit: *„Ein Ereignis hat umso eher die Chance, im Gedächtnis festgehalten zu werden, wenn es einzigartig ist, wenn es für das Individuum mit gewissen Folgen verbunden ist, wenn er unerwartet auftritt oder aber mit einer besonderen Emotionalität verbunden ist.“*³³ Mirco veranstaltet das Turnier, was für ihn heißt, dass er nicht mehr als Außenseiter behandelt wird. Er kommt damit ins Zentrum der Geschehnisse, wird in der Klasse beliebt und dadurch ist er jetzt emotional mit dem Turnier verbunden. Der Mauerfall durchkreuzt seine Pläne und wird eher als eine Störung betrachtet und nicht als ein historischer Erfolg, weshalb diese Ereignisse in Mircos Erinnerung eingeprägt werden.

Kinderland beschäftigt sich mit dem Erlebnis der DDR eines Kindes und fügt verschiedene Elemente hinzu, die das Leben in Ost-Berlin beeinflusst haben. Die Kinder präsentieren die DDR durch die beliebten Spiele, die ökonomische Situation ihrer Familien, die Probleme, die die DDR in ihren letzten Monaten hatte. Man erkennt auch die bekannten Figuren und Politiker der damaligen Zeit, die Filme und die Musik, es werden alle Sphären des Lebens einer Person in der DDR einbezogen, um den Zeitgeist den Lesern zu nähern.

Die Kultur der DDR wird durch die bekannten Filme, Musik und Fernsehprogramme vermittelt. So kann man am Anfang im Mircos Zimmer zwei bekannte Figuren sehen:

³¹ Mawil; *Kinderland*; Reprodukt, Berlin, 2014, S. 103

³² Ibidem, S. 103

³³ Wagner-Egelhaaf, Martina; *Autobiographie*; Verlag J. B. Metzler, Stuttgart, 2005, S. 87

einen Schlumpf und einen Indianer, der aus einem Film über Wilden Westen stammt, die damals sehr beliebt waren. Auf dem Klassenausflug mit der Klasse wird gerade der Film *Winnetou* geschaut, der den großen Eindruck auf Torsten und Mirco macht und den sie später nachahmen wollen: „*Auja! Lass uns die Blutsbrüder werden!*“³⁴ Solche Filme werden nicht die einzigen, die die Kinder anschauen können: zwei Mitschüler spielen auf dem Schulhof mit ‚Laserschwertern‘, was heißt, dass man auch die westlichen Filme gesehen hat. Auch die Musik wird in die DDR geschmuggelt, obwohl das teilweise toleriert wird: die Kinder hören in der Diskothek *Depeche Mode*, und für die Kassetten mit westlichen Musik muss man verhandeln. Die Kinder wissen, dass die westliche Kunst begrenzt wird, trotzdem akzeptieren sie das als etwas Normales und Selbstgegebenes. Das Fernsehen wird nicht ausgelassen: vor dem Abendessen schaut Mirco den *Abendgruß*, die Sendung, die bei den Kindern in der DDR sehr beliebt war. Die Spiele, die die Kinder auf dem Schulhof spielten, zeigen, wie sich die Kinder damals unterhalten haben: sehr viel Aufmerksamkeit zeigen die Kinder für das russische Telespiel, das ihr Mitschüler in die Schule bringt und anderen borgt. Dazu noch gibt es auch die Gruppenspiele wie Tischtennis und die Spiele mit dem Gummiband. Gerade das Tischtennis wird zur wichtigsten Freizeitbeschäftigung der Schüler. Im Hintergrund des Panels werden auch die Merkmale der ostdeutschen Gebäuden gezeigt: In langen Sequenzen wird Berlin gezeigt, wo nur der Plattenbau herrscht. Die Häuser stechen nicht heraus und ähneln dem Plattenbau.

Berlin als Wohnort der Familie wird nicht nur mit der Umgebung und den Mauerfall gekennzeichnet, die Stadt bekommt ihre eigene Stimme. Es wird neben dem Hochdeutschen auch der Dialekt benutzt: „*Watt? Ick gegen den Kleenen?*“³⁵ oder: „*Deswegen fördernse das nich mehr... Hamse sich fein abgesprochen.*“³⁶ Der Dialekt findet man auf dem Schulhof, in der Familie und er dringt in alle Gesellschaftsschichten, im Gegensatz begrenzt sich das Hochdeutsche an die Schule und es wird von einigen Professoren gefordert.

³⁴ Mawil; *Kinderland*; Reprodukt, Berlin, 2014, S. 153

³⁵ Ibidem, S. 99

³⁶ Ibidem, S. 103

Deutlich werden die Beziehungen zu den anderen kommunistischen Ländern. Die Kinder müssen obligatorisch in der Schule Russisch lernen und das Telespiel wird aus Russland importiert. Als Vorbild im Tischtennis nimmt man China: *„Sind die Chinesen zu gut drin.“*³⁷, der Wettbewerb mit anderen kommunistischen Land war immer willkommen. Die Schule wird Tamara Bunke gewidmet, die am bolivianischen Guerilla-Kampf unter dem Kommando von Che Guevara teilgenommen und den Sozialismus gestützt hatte, was zeigt, dass das Regime auch die kommunistischen Richtungen in Südamerika unterstützt hatte.

Obwohl in Mircos Perspektive der DDR an nichts fehlte, sehen die Kinder in ihrem Klassenzimmer, dass einige ihrer Mitschüler plötzlich verschwinden, wofür sie keine Erklärung haben, oder daran nicht glauben wollen. Die Mitschülerin Peggy kommt schon ein paar Tage nicht in die Schule und ihre Freundin versteht nicht, was passiert ist: *„Ich war bei ihr, um ihr die Hausaufgaben zu bringen, aber es ist nie jemand zu Hause! Vielleicht ist sie ja doll krank und im Krankenhaus?“*³⁸ Diejenigen, die die DDR verlassen, werden streng von der Gesellschaft beurteilt, was Frau Kranz versucht, den Kindern zu vermitteln: *„Peggy und ihren Eltern hat es in unserem Land an nichts gefehlt... Wenn jemand dann so leicht den billigen Verlockungen des Westens erliegt, dann braucht man ihm durch keine Träne nachweinen.“*³⁹ Frau Kranz wird auch überrascht, dass die Kinder keine Ahnung davon hatten, und zeigen, dass sie die Welt der Erwachsenen teilweise oder gar nicht verstehen: *„Auch wenn ich nicht verstehe, wieso du... oder das gesamte Klassenkollektiv davon nichts geahnt habt...“*⁴⁰ Der Wunsch, in den Westen zu fliehen, entdeckt Mirco auch bei seinen Eltern, doch versteht er nicht die Konsequenzen, die solche Pläne mit sich bringen, und teilt ohne Zögern die Wünsche seiner Eltern Torsten mit: *„Ich glub, meine Eltern wolln auch abhaun. –Bist du bescheuert? So was darfst du doch keinem erzählen! Kann doch jeder von der Stasi sein!“*⁴¹ Torstens Reaktion zeigt, welche Gefühle die Mehrheit der

³⁷ Ibidem, S. 103

³⁸ Ibidem, S. 28

³⁹ Ibidem, S. 86

⁴⁰ Ibidem, S. 86

⁴¹ Ibidem, S. 152

Gesellschaft über die gefürchtete Geheimdienstagentur Stasi pflegt, und dass er besser als Mirco versteht, wie das Regime funktioniert.

Die Kinder werden sehr früh an das Regime angepasst und alle müssen den Pionieren gehören. Die älteren Kinder gehören zur Freien Deutschen Jugend und zeigen sich als arrogant und problematisch, besonders beim Tischtennis. Torsten und Mirco finden sich dazwischen: Torsten gehört nicht zu den Pionieren und wird von Frau Kranz ständig gezwungen, seine Meinung zu ändern. In einem Streit mit älteren Schülern aus der FDJ wird er von Frau Kranz gleich als Außenseiter und Störfaktor gebrandmarkt: *„Du vergreifst dich als Nichtpionier an Symbolen unserer sozialistischen Gesellschaft!“*⁴²; Mirco ist lieber still wenn es zu seinen anderen Aktivitäten kommt, geht er heimlich in die Kirche, was er allen Mitschülern verheimlicht, bis Torsten ihn entdeckt: *„Aber ist die Musikschule nich da lang? – Ääh... Ich gehe zu’ner anderen. – Nun gibts schon zu: Du gehst gar nicht zum Klavierunterricht!“*⁴³ Dieses Teil seines Lebens nimmt Mirco ernst, ihm ist klar, dass die Religion und die Gläubiger von dem Staat nicht unterstützt werden.

Im Unterricht bearbeiten die Kinder damals wichtige Themen für die DDR und für die Welt: *„Kriegstreiberei, Nazis, die wieder marschieren dürfen... Drogen... Aids... Eine Überflussgesellschaft, die aus Profitgier Lebensmittel vernichtet während gleichzeitig anderswo Hunger herrscht und...“*⁴⁴ Die Neonazis, Atomwaffen, Anti-Kapitalismus, Drogen werden zum Lehrstoff, der dem Regime angepasst ist und dessen Meinung alle übernehmen müssen. Besonders stark propagiert man feindliche Gefühle gegen der westlichen Welt, die voll von ‚Verlockungen‘ ist und die Leute von den wichtigsten Werten des Realsozialismus wegzieht.

Außerhalb der Schule ändert sich das negative Bild, das man den Kindern ständig über Westen propagiert, in ein positives, da viele von ihnen westliche Verwandte haben und die Westpakete bekommen. Die Produkte aus dem Westen werden bewundert und man muss für sie verhandeln. Um einen neuen Schläger für das Tischtennis zu bekommen,

⁴² Ibidem, S. 197

⁴³ Ibidem, S. 204

⁴⁴ Ibidem, S. 85

kreuzen sich Torsten und Mirco mit verschiedenen Personen, die fast alle ein westliches Produkt für ihre Verhandlungen verlangen, wie Kassetten und Postern von *Depeche Mode*, *Deep Purple*, Samantha Fox, etc. Trotzdem gefällt der Westen nicht allen und nicht nur aus politischen Gründen: Torsten lebt mit seiner jungen Mutter, die ein sorgenloses Leben führt und Probleme mit dem Alkohol hat. Über seinen Vater erfährt man nichts, und Mirco glaubt sogar, er sei tot, bis Torsten ihm erklärt, dass er sie verlassen hat und in den Westen überlaufen ist: „*Was is denn dann mit deinem Papa passiert? – Der’s abgehaun!*“⁴⁵ Torsten fühlt sich von seinem Vater verraten und reagiert ärgerlich, wenn ihn jemand daran erinnert: „*Ich denk, du hastn Westpapi?*“⁴⁶ Da er für die Produkte aus dem Westen nicht verhandeln kann, deutet daran, dass er mit seinem Vater nicht im Kontakt steht. Seine Enttäuschung entdeckt man auch in seiner Aussage: „*Na toll. Alle haun ab...*“⁴⁷ wenn er erfährt, dass Mircos Familie die DDR verlassen möchte. Deshalb muss ihm Mirco versprechen, dass er mit ihm in Ost-Berlin bleiben werde, denn für Torsten bedeutet der Westen nicht die Rettung, sondern ein Ort, wo alle gehen, die ihn verlassen und danach vergessen. Auch Mirco wird für Verrat beschuldigt, wenn nach einem Tag im Westen zu Torsten kommt und ihm einen neuen Schläger mitbringt: „*Du hast mich angelogen! Du hast mir dein Indianerehrenwort gegeben, dass du nich in’n Westen gehst!*“⁴⁸ Gerade der Mauerfall und Torstens Unfall mit dem Messer bringen Veränderungen in das Leben seiner Familie: Rita, Torstens junge und attraktive Mutter, die Torsten allein erziehen muss, aber das Lebens eines sorglosen Teenagers führt und ständig Männer wechselt, nimmt ihre Verpflichtungen als gebliebener Elternteil an sich an. Dementgegen behandelt Torsten Rita nicht mehr als Freundin, sondern als seine Mutter.

Der Mangel an den Produkten wird deutlich besonders nach dem Übergang in Westen. Mirco kauft problemlos den neuen Schläger für Torsten, nachdem man lange versucht hat, in verschiedene Verhandlungen einen aus dem Westen zu bekommen. Mircos Familie unterscheidet sich mit ihrer Kleidung wesentlich von anderen und auf der Straße. Es wird schnell klar, dass sie aus dem Osten gekommen sind. Die Wagen

⁴⁵ Ibidem, S. 151

⁴⁶ Ibidem, S. 208

⁴⁷ Ibidem, S. 152

⁴⁸ Ibidem, S. 284

zeigen auch den Status einiger Familien: Mircos Familie fährt zur Mauer in ihrem Trabant, im Westen werden sie von einer anderen Familie in neuem Auto abgeholt. Besonders viel Freude erzeugt das neue Telefon: „*Boah! Könn wir jetzt telefonieren?*“⁴⁹ Das Telefon wird als modernstes Produkt der Technologie betrachtet und die ganze Familie erfreut sich an der Möglichkeit, andere anzurufen.

Das Regime spielt in Mircos Leben keine große Rolle, aber es gibt Situationen, die er als normal annimmt und deren Bedeutung für die Geschichte und die Politik nicht versteht. Als seine kleine Schwester in die falsche Straße biegt, die bis zur Mauer führt, muss Mirco sie abholen und wegziehen: „*Da geht's doch nicht lang! Du kleines Dummerchen!*“⁵⁰ Die Kinder lernen, dass sie sich nicht der Mauer nähern dürfen, brauchen aber für dieses Verbot keine Erklärungen. Nach der Schule spielen die Kinder in einem Partisanenversteck, das zum Treffpunkt mehrerer Gruppen sein wird, unter anderen auch der älteren Schüler. Die Geschichte und die Bedeutung des Verstecks interessieren die Kinder nicht, weil für sie die Möglichkeit, ein Abenteuer zu erleben, wichtiger ist: „*Sascha und ich ham letzte Woche ,n echtes Partisanenversteck entdeckt. (...) Is aber nix für Mädchen und Petzen!*“⁵¹ Die wahren Probleme der kommunistischen Länder präsentieren sich auf direkte Art und Weise wenn Mircos Eltern einen Besuch von ihren Freunden bekommen und die Politik diskutieren. Dabei fragt man direkt nach dem Protest auf dem Platz des himmlischen Friedens in Peking, wo das kommunistische Regime in China die Demonstrationen blutig niedergeschlagen hat und mehrere ums Leben gekommen sind. Obwohl Mircos Mutter solche Fragen als eine Anstiftung sieht, interessiert sich Mirco nicht für die Nachricht und behandelt sie weiter als etwas Nebensächliches.

Unter den Professoren stecht Frau Kranz besonders hervor: sie ist nicht nur die strengste Lehrerin, sondern auch die Pionierleiterin. Obwohl man für sie sagt, sie *is ne 100%ige*⁵², weil sie die Werte des Staats hält und sich gegen den Westen äußert, hat sie auch ihre Schwachstellen. Trotz ihrer Worte, die sie an die Klasse gerichtet hat,

⁴⁹ Ibidem, S. 247

⁵⁰ Ibidem, S. 47

⁵¹ Ibidem, S. 43

⁵² Ibidem, S. 103

nachdem man erfahren hat, dass Peggy in den Westen überlaufen ist, hat sie auch selbst jemanden zu beweinen und versucht ihre Emotionen vor der Klasse zu verstecken. Beim Besuch können die Leser bemerken, dass Frau Kranz das westliche Fernsehen ansieht, und zwar die Nachrichten über die Flüchtlinge und versucht, den *Spiegel* mit dem *Neuen Deutschland* zu decken. Es handelt sich von einer Figur, die inmitten eines Konflikts steht: heimlich hört sie die Nachrichten aus dem Westen und gleichzeitig präsentiert sie sich als eine eifrige Unterstützerin des Regimes.

Am Ende der Graphic Novel wird der Mauerfall dargestellt, das Ereignis, das die Erwachsenen mit Euphorie erfüllt hat. Jedoch bleiben die Kinder gleichmütig gegen die Nachricht. Gerade Mirco, der das Tischtennisturnier veranstaltet hat und dort die Hauptfigur des Turniers sein wird, muss mit seiner Familie den Westen besuchen. Seine schlechte Laune verdirbt auch den Lesern die Erfahrung West-Berlins und lässt dieses Ereignis in den Hintergrund fallen. Man kann sich mehr, wie ein Kind, über den Übermaß an allen freuen: Spielzeuge, Süßigkeiten, besseren Lebensstandard, Zugang zur verschiedenen Filmen, Musikarten, etc. Der Mauerfall bezeichnet auch eine neue Etappe im Leben der Kinder, die auf den letzten Seiten zeigen, dass sie reifer geworden sind, besonders Mirco, der angefangen hat, an andere zu denken und keine Hilfe für jede Kleinigkeit mehr braucht.

Im Mircos Leben kommt er in Kontakt mit mehreren Kulturen, die sich auf dem Gebiet Ost-Deutschlands durchgesetzt haben. Die Kinder müssen Russisch lernen und lassen sich von den Telespielen faszinieren, die aus Russland importiert wurden. Die Produkte aus China können sich auch in den Fabriken finden, die chinesischen Nachrichten drängen sich auch in den Alltag der Deutschen und das Tischtennis wird als Nationalsport Chinas angesehen. Im Konflikt mit Kultur der kommunistischen Länder steht der Westen, dessen Produkte im Osten geschmuggelt wurden und trotzdem von den Ost-Deutschen beliebt sind und den Einfluss auf sie üben. Mit dem Mauerfall öffnet sich die Möglichkeit für die westliche Kultur, sich in Ost-Deutschland zu verbreiten und die dominante Rolle zu übernehmen. Diese Tendenz zeigen auch Mircos Eltern, die den Mauerfall mit *Born in the USA* feiern. So wird Ost-

Berlin zum Ort, in dem verschiedene Kulturen aufeinander treffen oder sich gegenseitig bekämpfen, doch am Ende bleibt der Weg in die westliche Kultur offen.

Die Perspektive eines Kindes zu benutzen, um das Leben in der DDR zu zeigen, deutet auf die Nostalgie des Autors nach dem vergangenen Zeiten hin. Es besteht auch die Möglichkeit, dass Mawil die DDR idealer dargestellt hat, als der Staat wirklich war, was einige Leser mit dem Wort ‚Ostalgie‘ bezeichnen würden. Doch die schlechten Seiten werden auch dargestellt, obwohl nicht direkt, sondern in den Hintergrund gerückt, was der Perspektive entspricht. Mirco als ein Kind gibt dem Autor die Möglichkeit, sich mit der Vergangenheit auseinanderzusetzen auf leichte Art und durch ein paar komische Situationen, die die Jugend mit sich bringt. Obwohl die Kinder von den negativen Seiten des Regimes geschützt und, wie Mirco, manchmal nicht bewusst sind, merkt man sofort die Grenzen ihrer Welt und die Ungerechtigkeit darin. Mirco, wessen größten Probleme seine Familie und die Schule sind, kann das Regime nicht ganz ignorieren: „*Könn doch unsre Kinder nich zum Wegsehen erziehn!*“⁵³ Er führt schon als Kind ein Doppelleben, da er in die Kirche geht, sich der Mauer nicht nähert, über die Pläne seiner Eltern sorgt, die DDR zu verlassen, und versucht, sich seinen Mitschülern anzupassen. Die Nostalgie besteht mehr darin, dass man sich nach der vergangenen und sorgenlosen Kindheit sehnt und gleichzeitig durch Mircos Leben die DDR darstellt und kritisiert.

2. 3. *Packeis*; Simon Schwartz

Simon Schwartz wurde erst mit seinem Werk *Drüben!* (2009) bekannt, das vom Leben seiner Eltern in der DDR beeinflusst wurde. Er arbeitet heute als Comiczeichner für *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, und publiziert Kurzcomics in verschiedenen Zeitschriften wie *Freitag*, *Der Tagesspiegel* und *Zeit*. Für sein Werk *Drüben!* Wurde er für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert und für das Werk *Packeis* (2012) gewann er den Max-und-Moritz-Preis 2012. In seinen Werken versucht er das Gleichgewicht zwischen den Text und das Bild zu erreichen und lässt sich von den

⁵³ Ibidem, S. 103

fremden Werken inspirieren. Simon Schwartz arbeitet heute an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg und ist als Illustrator für verschiedene Zeitungen tätig.

Packeis wird als eine Biographie betrachtet. Darin folgt man Matthew Henson von seiner Kindheit bis zu seinem ersten Tag als Rentner. Das erste Zitat, auf das man stößt, entdeckt den Lesern die Handlung und bestimmt Henson, den wahren Entdecker des Nordpols, als den Protagonisten des Werkes. Somit werden die Personen und die Ereignisse aus der Geschichte zum Material für ein Werk der Fiktion.

Die Geschichte beginnt mit der Schilderung einer Legende über die Schaffung der Welt, die von Eskimos nacherzählt wird. Dass sich von ihrer Perspektive handelt, kann man in Graphic Novel hauptsächlich durch den gerundeten Rahmen und die Vereinfachung der Figuren erkennen. Solche Darstellung der Geschichte wird auch später benutzt, um die Perspektive der Eskimos über die Entdeckung des Nordpols hervorzuheben.

Zuerst lernen Leser die Gottheiten und die Mythologie der Eskimos kennen. Die ersten zwei Seiten zeigen Tahnusuk, den Teufel, der auf dem Nordpol lebt. Auf den ersten Seiten wird die Erzählweise der Eskimos bestimmt: Einfache Figuren, gerundeter Rand, keine Sprechblasen, die Nacherzählung der Geschehnisse und die Trennung des Textes und des Bildes. Die Eskimos sind in ihrer Vision der Welt vereinfacht und behalten nur ihre wichtigsten Merkmale wie die Kopfform und die Kleidung: „*Durch die Reduktion eines Bildes auf seine wesentliche Information kann der Zeichner diese Information hervorheben...*“⁵⁴ Weil die Eskimos alle gleich aussehen, kommunizieren sie den Leser ihre Zugehörigkeit zu ihrem Volk, ihnen entgegengesetzt sind die Oopernadeet – die Besucher, und die Gottheiten, die detailliert und furchterregend dargestellt sind: die erste Gruppe sind die Fremden und gehören nicht zu Eskimos, in der zweiten Gruppe befinden sich der Rabe und der Teufel, die keine Menschen sind. Die Mythologie wird nacherzählt, die Sprechblasen werden nicht benutzt, da es keinen Dialog gibt. Der Text erscheint immer außerhalb des Bildes, was die Organisation des Panels beeinflusst: die Graphic Novel nähert sich einer Bildergeschichte und den

⁵⁴ McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 38

Abbildungen, die flach und ohne Tiefe gezeichnet, gleichzeitig an die Bilder erinnern, die man in den ersten Menschengemeinden zeichnete und die auch Scott McCloud für die Vorfahren des Comics hält. Solche Erzählweise erscheint an mehreren Stellen im Werk, um die Perspektive der Eskimos darzustellen, die Geschehnisse grob zusammenzufassen und die Legende über Mahri Pahluk/Henson zu vermitteln.

Im Gegensatz zu ihrer Perspektive zeigt man Hensons Leben innerhalb eines typischen Bildrands und fügt andere Aspekte hinzu, die für die Eskimos nicht wichtig sind oder sind dessen nicht bewusst. Solche Darstellungen beeinflussen die Stellung der Leser gegenüber den Eskimos und die Entdecker: *„The shape and treatment of the frames (...) deal with the viewer's emotions. They make an effort to generate the reader's own reaction to the action and thus create emotional involvement in the narrative.“*⁵⁵

Die Bilder erscheinen in verschiedenen Größen und dementsprechend suggerieren sie die Zeit: die breiten Bilder bedeuten längere Zeit, die engen kürzere Zeit. Es werden auch viele Bilder für nur eine Seite benutzt, die die Umgebung zeigen, um den Leser über den Ort der Handlung zu informieren. Da sich der Autor nicht nur auf die kleinen und großen Bilder beschränkt, kann man Bilder in verschiedenen Formaten finden, die sich auf zwei Seiten ausstrecken und damit neue Leserichtung vorschlagen. Das Panel wird so nicht auf eine Seite beschränkt, sondern erweitert sich auf zwei, die die Aufmerksamkeit des Lesers auf sich ziehen, genauso wie auf das kleinere Panel. Die langen vertikalen Bilder führen eine neue Funktion ein: in der Umgebung zeigt der Autor die Tiefe und die Höhe, besonders wenn die Figuren einen Berg besteigen oder eine Kluft überqueren müssen. Solche Bilder, obwohl eng, berichten nicht über die kurze Zeit, in denen die Handlung abspielt, sondern hängen von der ‚Tiefe‘ oder ‚Höhe‘ der gezeigten Umgebung ab. Je ‚tiefer‘ oder ‚höher‘ man schauen muss, desto länger die Zeit, die man dazu braucht, um das Bild zu erfassen.

Der weiße Steg behält seine primäre Funktion und verbindet die Bilder. Damit wird die Handlung konstruiert, dazu bekommt er noch eine weitere Funktion, die Reise in die Vergangenheit. Verschiedene Personen, Gegenstände und Situationen ziehen den

⁵⁵ Eisner, Will; *Comics and sequential art*; Poorhouse Press, Florida, 1985, S. 59

Leser in Hensons Kindheit, manchmal werden dieselben Situationen nachgeahmt, und manchmal verbinden die Gegenstände die Vergangenheit mit der Gegenwart. So wird die Pfütze das Mittel, durch das Hensons erste Arbeit mit seiner letzten verbunden wird, und die der Autor mit dem weißen Steg trennt, um den Leser in die Vergangenheit und aus dem Museum auf den Schiff transportiert. Damit werden der Ort und die Zeit kontrolliert, und in diesem schnellen Austausch der Erinnerungen hilft der weiße Steg dem Leser *diese Augenblicke zu verbinden und gedanklich eine in sich zusammenhängende, geschlossene Wirklichkeit zu konstruieren*.⁵⁶ Solche Vorgangsweise wird nicht nur für Henson benutzt, sondern auch für alle Figuren und Perspektiven: die Zusammenfassungen der Eskimos erscheinen immer wieder in der Geschichte, die Erinnerungen anderen Figuren lassen den Leser aus den Vereinigten Staaten bis zum Nordpol wandern, zurück und vorwärts in der Zeit. Alle Geschichten werden eingebettet als sein Teil, dank dem weißen Steg, der die Handlung verbindet und zusammenhält.

Die Farbe spielt eine große Rolle für die Darstellung der Geschichte. In dem bläulichen Ton gezeichnet, wirkt die Graphic Novel auf die Stimmung der Leser und bereitet sie schon von der Titelseite auf die Handlung vor. Blau, Grau und Weiß sind die dominanten Farben, die in diesem Werk das Publikum auf den Schnee erinnern müssen und die Entdeckung des Nordpols als den Zentralpunkt hervorheben. Gerade der Schnee wird zum Zeichen, das Henson am meisten in die Vergangenheit zurückzieht und ihn an seine Entdeckung erinnert, weshalb der Schnee durch das ganze Werk eng verbunden mit Henson bleibt. Die Schneeflocken werden deshalb als die Verbindung zwischen dem jungen und alten Henson genutzt und auch gleich auf der ersten Seite gezeichnet. Sie sind das Hauptmerkmal des Nordpols und auch die Erinnerung an Hensons Erfolg.

Die Farbe wird ganz vermieden in der Darstellung der Entdeckung des Nordpols. Die Figuren bewegen sich auf einer weißen Fläche, die von Henson als Nordpol bezeichnet wird, wobei Peary sowie die Leser ihm trauen müssen, denn außer Henson in der oberen linken Ecke sieht man gar nicht, was den Nordpol erkenntlich machen würde.

⁵⁶ McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994, S. 75

Das Auslassen der Farbe, um das Ziel der Expedition Pearys darzustellen, lässt die Leser über den Wert der Entdeckung wundern, denn anstatt etwas Spektakuläres zu finden, wird man mit dem Nichts konfrontiert, was die Hauptinformation ist, die die weiße Fläche den Lesern gibt. Dieses Nichts stellt auch die Frage, ob diese Entdeckung wahrheitsgemäß ist, da Henson und Peary ihre Resultate nicht messen und Hensons Aussage akzeptieren müssen. Auch die Leser können nur ahnen, dass die Figuren sich auf ihrem Ziel befinden.

Der Hintergrund füllt mehrere seiner Funktionen aus, er zeigt die Umgebung oder lässt sie aus und vermittelt auch den emotionalen Zustand der Figuren. Der Akzent wird besonders auf die Figuren und die Geschichte gestellt, weshalb der Hintergrund häufig nicht gezeigt wird und man sich meistens nur auf die Gesichter der Figuren konzentrieren kann. Es wird auch der schwarze Hintergrund benutzt, der Hensons Emotionen zeigt: Auf dem Rückweg in die Vereinigten Staaten erinnert er sich an die Personen, die sein Leben beeinflusst haben oder für ihn wichtig waren. Es vermittelt auch sein Gefühl der Verantwortung gegenüber diesen Personen, obwohl er in seiner Heimat keine Rechte hatte und bei den Eskimos akzeptiert war.

Die Geschichte beginnt mit der Perspektive der Eskimos über die Entdeckung des Nordpols. Gleich am Anfang wird Mahri Pahluk in die Geschichte eingeführt, den man in seiner Perspektive als Matthew Henson kennenlernt. Später erfährt man, dass Mahri Pahluk eigentlich Hensons Alter Ego ist, denn Henson bewegt sich immer zwischen zwei Welten und dieser Unterschied lässt sich erkennen: Die von Rassismus geprägte Gesellschaft setzt ihm Grenzen, im Gegensatz dazu fühlt er sich bei den Eskimos und auf den Expeditionen frei. In diesen Situationen zeigt sich Henson, wie er wirklich sein muss, entdeckt sein wahres Ich. Seine wahre Identität wird mit dem Gesicht des Mahri Pahluk symbolisiert, die besonders in der Entdeckung des Nordpols betont wird, wo Henson die Maske des Mahri Pahluk übernimmt und Peary zu ihrem Ziel führt.

Gerade in diesen Momenten treffen sich die Perspektive Eskimos mit Hensons Perspektive: Henson geriet in die Lebensgefahr und wird vom Raben gerettet und führt die Expedition weiter als Mahri Pahluk. In einer anderen Situation zeichnet der Schamane Mahri Pahluk im Schnee als er Henson kennenlernt. Bei dieser Darstellung

mischen sich zwei Erzählperspektiven miteinander. Dabei werden die Begegnung zweier Kulturen und ihr Kampf für die Übermacht noch deutlicher. Die Rettung Pearys und die Rückkehr in die Vereinigten Staaten beweisen die Macht der westlichen Kultur.

Andere Figuren bekommen auch ihre Masken oder, wie der Fall bei den Eskimos ist, ihre wahren Gesichter. Commander Peary wirkt in der Perspektive der Eskimos furchterregend und ist mehr dem Teufel ähnlich, was seine wahre Persönlichkeit symbolisiert. Erst wenn er seine Maske fallen lässt und ohnmächtig wird, bekommen die Eskimos ihre Gesichter und sprechen ihre Meinung aus. Pearys Fall auf dem Nordpol und der Verlust seiner Maske symbolisieren das Schicksal, das der Teufel ihm vorbereitet hat, und teilweise den Wunsch der Eskimos, seinen Tod: „-*Er gehört jetzt Tahnusuk. Seine Seele ist verloren. –Lass ihn hier sterben!*“⁵⁷ Obwohl die Masken zur Erzählperspektive der Eskimos gehören und deshalb als eine Art Darstellung und als ein Symbol behandelt werden können, benutzt Henson seine Maske als ein physisches Objekt, indem er seine Maske wegnimmt und sie auf dem Nordpol hinterlässt. In diesem Moment gibt Henson sein wahres Ich auf, was sich später in der Geschichte zeigen wird: Henson unterwirft sich den Regeln der weißen Gesellschaft und die Maske Mahri Pahluks zerbricht, wenn man sie am Ende des Werkes dem alten Henson gegenüberstellt. Obwohl er von seiner Frau unterstützt wurde, gibt Henson seine Hoffnungen und Wünsche, die er als junger Mann hatte, auf.

Nach der Einführung beginnt der Autor, Hensons Leben zu zeigen, das am Anfang zwischen seiner Jugend und Seniorenalter häufiger gewechselt wird als später in Novel. Die Hauptfigur bewegt sich in einer noch von dem Rassismus stark geprägten Gesellschaft, und zwischen 1879 und 1939 hat sich die Situation kaum geändert. Henson als ein Schwarzer bewegt sich immer am Rand der Gesellschaft, wird ständig ausgenutzt und man behandelt ihn ungerecht. Im Gegensatz dazu wird er bei Eskimos mit Göttern verglichen und für einen Held gehalten, weil er den Teufel besiegt hat, der auf dem Nordpol lebt: „...*Mahri Pahluk, der als Einziger Tahnusuk besiegte und am*

⁵⁷ Schwartz, Simon; Packeis; Avant-Verlag, Berlin, 2012, S. 107

Ende doch verlor, denn der Blick des Teufels brennt einem für immer auf der Haut.“⁵⁸

Die Eskimos haben erkannt, dass die Hautfarbe für Henson immer ein Problem sein wird, obwohl sie nicht wussten, wie er in den Vereinigten Staaten behandelt wird, in ihrer Perspektive hat der Kampf mit dem Teufel gewisse Folgen, die sich schlimm auf Henson ausgewirkt haben. Ihre Perspektive über die Entdeckung des Nordpols weist Henson seine wahre Rolle in der Geschichte zu, obwohl sich Henson sehr früh im Leben entschloss, nicht für sich selbst zu kämpfen, besonders wegen der Ratschläge des ersten Captains, unter dem er gearbeitet hatte: „*Aber trotz alledem, musst du wissen, Matt, es gibt Dinge, die werden sich leider nie ändern.*“⁵⁹ Deshalb entscheidet Henson, nie mehr den Ärger zu verursachen und sich den Regeln der weißen Gesellschaft zu unterwerfen. Die Leser erfahren es am Ende, dass Henson den Titel des ersten Mannes auf dem Nordpol erreicht hat und in den Mythen und Legenden des Eskimos verewigt wurde, wie das Zitat von Peter Freuchen aus 1928 sagt. Die zwei Perspektiven werden gleichzeitig erzählt und mit denselben Figuren, trotzdem kommen sie zu unterschiedlichen Resultaten: Henson wird in seiner Welt als ein Verlierer betrachtet und bei den Eskimos wird er den Göttern gleichgestellt.

Mehrere Perspektiven stellen dieselben Geschehnisse auf verschiedene Weise dar. Neben Eskimos und Henson können die Leser in den letzten Seiten die wahren Fotografien betrachten, die Henson und seine Begleiter auf dem Nordpol gemacht haben, sowie die Zeittafel, die Hensons und Pearys Lebenslauf schildert. Hinzugefügt wurden auch die ersten Skizzen, die der Autor für Graphic Novel gemacht hat, um zu betonen, dass man eine Fiktion liest, die auf den wahren Geschehnissen basiert. So drängt sich unter zwei schon bestehende Perspektiven auch die dritte, nämlich die wahre historische Entdeckung des Nordpols.

Das Werk beschäftigt sich mit Cooks und Pearys ersten Versuchen, den Nordpol zu erreichen und der Entdeckung, mit dem Schwerpunkt auf der Biografie Hensons. Alle Expeditionen wurden in den Geschichtsbüchern notiert sowie die Personen, die daran teilgenommen haben. Der Autor nimmt die Entdeckung des Nordpols als das

⁵⁸ Ibidem, S. 150

⁵⁹ Ibidem, S. 21

Hauptthema seines Werkes und erzählt sie neu aus Perspektive eines Außenseiters. Das Romanhafte tritt an Stelle der historischen Fakten, was im Leben der Hauptfiguren deutlich zum Vorschein kommt: aus der historischen Figuren werden sie zu Personen, die nach ihren Emotionen und Wünschen handeln, ihre Persönlichkeit wird vertieft, und der Autor lässt sie sich voneinander beeinflussen, zwischen dem Guten und dem Bösen zu entscheiden. Die Figuren werden in die Mitte der Gesellschaft der damaligen Zeit gestellt, indem sie mit aktuellen Problemen wie dem Rassismus konfrontiert werden. Graphic Novel nutzt hier ihr Potenzial und behandelt die historischen Geschehnisse und Personen nicht nur als Fakten, sondern auch ihre Darstellung als Personen, die fühlen können. Damit bringt er die Leser zum Nachdenken. Um sich nicht zu viel von der Geschichte zu entfernen, nimmt der Autor die Zeitungen und Fotografien, die damals über die Entdeckung des Nordpols erschienen sind und zeichnet sie treu nach. Dieselben historischen Dokumente wurden später in die Zeittafel miteinbezogen, und so bewegt man sich zwischen Geschichte und der Fiktion, und zwischen mehreren Perspektiven, die dasselbe historische Ereignis nacherzählen.

Die Erzählweise und das ähnliche Thema, wie bei *Packeis*, werden auch im von Christoph Ransmayr geschriebenen Werk *Die Schrecken des Eises und der Finsternis* (1984) genutzt und bearbeitet. Die fehlgeschlagene Nordpolexpedition, die von 1872 bis 1874 gedauert hat, wird durch die geschichtlichen Quellen und die Fiktion dargestellt. Dazu wird auch die Perspektive Joseph Mazzinis hinzugefügt, die nicht nur die Nordpolexpedition neu entwirft, sie wird von Mazzini nachgeahmt.

Die Figuren selbst werden zu den Protagonisten anderer Geschichten: Henson, der von der offiziellen Geschichte vergessen wird, wird zum Protagonisten in Legenden Eskimos und in *Packeis*; nach Mazzinis Verschwinden muss man sich von ihm irgendwie verabschieden, und so beginnt seine Verwandlung in eine fiktionale Figur - er wird der Protagonist in den Erzählungen des Kreises, in dem er sich bewegt hatte:

Aber wenn einer verlorenght, ohne einen greifbaren Rest zu hinterlassen, etwas, das man verbrennen, versenken oder verscharren kann, dann muß er wohl erst in den Geschichten, die

*man sich nach seinem Verschwinden über ihn zu erzählen beginnt, allmählich und endgültig aus der Welt geschafft werden. Fortgelebt hat in solchen Erzählungen noch keiner.*⁶⁰

Mazzini, die Hauptfigur der Geschichten, stellt sich auch als der Autor dar. Auf diese Weise wird er Simon Schwartz und den Eskimos gleichgestellt, da sie alle versuchen, Henson neu zu entwerfen, fügen sein Privatleben hinzu, oder vergleichen ihn den Göttern. Mazzini geht noch weiter in der Darstellung seiner Figuren und Geschichten, er sucht nach ihnen, nachdem er sie geschrieben hat, in den historischen Quellen:

*...er entwerfe, sagte Mazzini, gewissermaßen die Vergangenheit neu. Er denke sich Geschichten aus, erfinde Handlungsabläufe und Ereignisse, zeichne sie auf und prüfe am Ende, ob es in der fernen oder jüngsten Vergangenheit jemals wirkliche Vorläufer oder Entsprechungen für die Gestalten seiner Phantasie gegeben habe.*⁶¹

Die historischen Quellen dokumentieren nicht nur die Geschichte, sie werden zur Konkurrenz. Die Realität und die Phantasie Mazzinis werden in ein ‚Spiel‘ verwickelt, wo die Realität den fantastischen Erzählungen immer untergeordnet bleiben muss: die Figuren kommen zum Leben zuerst in Phantasie Mazzinis und erst danach bekommen sie ihre historische Bestätigung. Seine Methode steht im Gegensatz mit den Schreibmethoden anderer Autoren, weil er das Thema seiner Erzählung nicht recherchiert, sondern sie erfindet, und dann in den historischen Quellen sucht: *Es sei ein Spiel mit der Wirklichkeit. Er gehe aber davon aus, daß, was immer er phantasiere, irgendwann schon einmal stattgefunden haben müsse.*⁶² Die Wirklichkeit verliert ihre Rolle, die wahren Geschehnisse dienen jetzt als Beweis der Wahrhaftigkeit ausgedachter Erzählungen und erkennen Mazzinis Phantasie als die erste Quelle, der man sich anpassen muss. Die Grenze zwischen Realität und Phantasie wird hier undeutlich, was man auch in *Packeis* bemerken kann: bei der Eskimos kann man die fantastischen Elemente von der Wirklichkeit noch immer trennen, z. B. Hensons schwarze Haut sei das Resultat des Kampfes mit dem Teufel, aber in der fiktionalen Biographie kann man schwer die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion im Hensons Privatleben ziehen. So schreibt Mazzini auch seine

⁶⁰ Ransmayr, Christoph; *Die Schrecken des Eises und der Finsternis*; Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 1997, S. 7

⁶¹ Ibidem, S. 15

⁶² Ibidem, S. 15

Geschichten auf, die der Realität teilweise entsprechen, dennoch verliert sich diese Realität in den fiktionalen Elementen der Erzählung:

*Er ließ Fischkutter in weit entfernten Gewässern versinken, ließ im asiatischen Abseits Steppenbrände ausbrechen oder berichtete als Augenzeuge von Flüchtlingskarawanen und Kämpfen im Irgendwo. Die Grenze zwischen Tatsache und Erfindung verlief dabei stets unsichtbar.*⁶³

Die Auswahl der Themen, die Ransmayr in den Erzählungen Mazzinis geschildert hat, zeigen, dass Phantasie Mazzinis nicht mit den Fakten konfrontiert werden mochte. Deshalb wählte er Themen, über denen man noch immer wenige Erkenntnisse hatte und entwich denen, über denen die Menschheit schon viel Erfahrung gemacht hatte und die überall bekannt wurden. Die Recherche der historischen Fakten musste dabei nie den Vorteil über Mazzinis Phantasie und seinen erfundenen Geschichten haben, da sich dann seine Phantasie als falsch erwiesen würde. Der unbewohnte Nordpol, wo keine großen Ereignisse möglich waren und kein Mensch lebte, wird der perfekte Ort, um dort verschiedene Geschichten zu platzieren:

*Denn ein erfundenes Drama, das sich in einer leeren Welt vollzog, war schließlich weitaus wahrscheinlicher und denkbarer als etwa ein tropisches Abenteuer, bei dessen Erfindung die Einflüsse einer vielfältigen Natur oder die Rituale einer fremden Kultur zu berücksichtigen waren.*⁶⁴

Der Wendepunkt für Mazzini bedeutet die Entdeckung des Tagebuchs von Captain Payer, der die Nordpolexpedition 1872 organisiert und geführt hatte. Dieses Mal entschied Mazzini eine Expedition selbst zu unternehmen, da er meinte, *daß er mit Payers Aufzeichnungen einen Beweis für eines seiner erfundenen Abenteuer in den Händen zu halten glaubte.*⁶⁵ Die Bestätigung für seine Erzählungen kommt in der physischen Form und die wahre Geschichte sei, diesem Beweis nach, seiner Phantasie untergeordnet, weshalb auch die Nordpolexpedition, die er organisieren wird, auch ein Erfolg sein müsse.

⁶³ Ibidem, S. 17

⁶⁴ Ibidem, S. 18

⁶⁵ Ibidem, S. 30

Die Perspektive Mazzinis wechselt ständig mit dem Tagebuch von Captain Payer, der seine Nordpolexpedition von 1872 bis 1874 dort geschildert hatte. Es stellt sich sehr schnell heraus, dass er nicht als einziger das Tagebuch geführt hat, die Mannschaft selbst notierte ihre Vision der Expedition in ihren Tagebüchern. Das wahre Ereignis, die Reise zu dem Nordpol, zwei Jahre im Eis und danach die Rückkehr werden von mehreren Visionen beeinflusst und entfernen die Mannschaft von Realität. Das Tagebuch von Captain Payer wird als einziges den Lesern dargestellt und dort bemerkt er selbst, dass die Mitglieder der Mannschaft unterschiedlich die historischen Ereignisse deuten und notieren:

*Auch in der kleinen Gesellschaft an Bord der Tegetthoff waren die Journale der Untertanen von denen der Befehlshaber so verschieden, daß es manchmal schien, als würde in den Kojen und Kajüten nicht an einer einzigen, sondern an der Chronik mehrerer, einander ganz fremder Expeditionen geschrieben. Jeder berichtete aus einem anderen Eis.*⁶⁶

Die Perspektiven werden wie in *Packeis* sowie in *Der Schrecken des Eises und der Finsternis* am Anfang dargestellt und klar voneinander getrennt: Henson hat einen historischen Hintergrund und wird zum Protagonist in den Legenden und Mythen der Eskimos und in Graphic Novel von Simon Schwartz; die Nordpolexpedition aus 1872 wird von der Mannschaft und im Tagebuch von Captain Payer dargestellt, Mazzini, der diese Reise als ein Erfolg betrachtet, möchte dieselbe Expedition unternehmen und neues Land erobern. Diesen Perspektiven wird am Ende noch dritte hinzugefügt: *Das ist nicht Josef Mazzinis Handschrift. Das habe ich geschrieben. Ich. Ich habe auch die anderen Hefte Mazzinis mit Namen versehen.*⁶⁷ Mazzinis Leben wird zum Entwurf einer anderen Person, die unbekannt bleibt, hat aber denselben Wunsch wie die Mannschaft von *Tegetthoff* und Mazzini aus den Heften: die neuen Landschaften zu entdecken und erobern. So werden verschiedene Perspektiven in *Packeis* und *Schrecken* unterschiedlich benutzt, Henson wird zum Zentrum, um das sich drei Perspektiven bewegen, währenddessen die Nordpolexpedition aus 1872, die Mannschaft der *Tegetthoff* und Mazzini von Subjekten zu den Objekten anderer Perspektiven werden.

⁶⁶ Ibidem, S. 54

⁶⁷ Ibidem, S. 163

Der Zentralpunkt in *Packeis*, die Entdeckung des Nordpols, wird in *Schrecken* kurz zusammengefasst. Peary und Henson werden zu Nebenfiguren des Werkes und teilen den Wunsch der Eroberung der neuen Landschaften mit anderen, die versucht haben, den Nordpol zu erreichen. Dabei wird Pearys Ehrgeiz und die Angst vor Konkurrenz erwähnt, sowie sein Streit mit Cook um den Titel des ersten Mannes auf dem Nordpol:

*Cook hatte den Triumph mit seinen Begleitern, den grönländischen Eskimos Awelah und Etukishuk, geteilt, war auf dem Rückmarsch vom Pol mit der Eisdrift westwärts abgetrieben und erst nach einer einjährigen Odyssee im Eis aus der Wildnis zurückgekehrt. Inzwischen hatte aber Peary mit vier Eskimos und seinem schwarzen Diener Matt Henson in einer Packeiswüste Aufstellung genommen, die nach seinen Berechnungen die unmittelbare Umgebung des Pols sein mußte. Peary hatte auf diesem Vorstoß keine weißen Begleiter geduldet, um den Sieg nicht mit gleichwertigen Menschen teilen zu müssen, hatte auf seinem Rückmarsch Glück mit der Eisdrift, konnte so etwa zur gleichen Zeit wie Frederic Cook mit seinem Sieg an die Weltöffentlichkeit treten – und das Geraufe um die Ehre begann.*⁶⁸

Das unbekannte Land, das der Mensch noch nicht erreicht hat, führte zu mehreren Versuchen, dieses Land zu erobern und den Titel des ersten Mannes auf diesem Gebiet zu erhalten. Auch Henson zeigt diesen Ehrgeiz, indem er Peary in Südamerika begleitet und an allen seinen Nordpolexpeditionen teilnimmt, obwohl er, als sein schwarzer Begleiter, den Ruhm nicht erreichen konnte. Mazzini musste auch sein Glück probieren, und ein neues Land entdecken und erobern, wenn er die Zeilen von Karl Weyprecht liest:

*Weyprecht beschrieb eine ferne Welt, in der eine kalte Sommersonne den Seefahrer monatelang umkreise, ohne jemals unterzugehen; im Herbst aber beginne es zu dunkeln, und schließlich senke sich, wiederum für Monate, die Finsternis der Polarnacht über jene Gegenden, und eine namenlose Kälte.*⁶⁹

Das zweite Werk, *Terra incognita* von Raoul Schrott, wird in vier Hefte geteilt, von denen das erste in Bezug auf das Thema ganz nah *Packeis* und *Schrecken* ist: der griechische Seefahrer Pytheas von Massalia versucht den Nordpol zu erreichen, was er in sein Logbuch notiert hat. Andere Hefte beschäftigen sich mit dem Werk und dem

⁶⁸ Ibidem, S. 163

⁶⁹ Ibidem, S. 8

Privatleben des Professors Ludwig Höhnel, dem angeblich diese Hefte gehören. Im Vorwort erklärt Raoul Schrott, wie er zu diesen Heften gekommen ist und schildert kurz ihren Inhalt. So erklärt Schrott die Verbindung des ersten Hefts mit dem Werk: *Das erste Heft hat mit dem übrigen Nachlaß auf den ersten Blick nur wenig zu tun; seine Verbindung zu den restlichen Teilen wird erst im Verlauf der Lektüre klar.*⁷⁰ Der Wunsch von Pytheas von Massalia, die neuen Landschaften zu entdecken, wird auch bei Ludwig Höhnel deutlich, der sich nicht auf den Nordpol konzentriert hat, sondern seine Ausgrabungen in Afrika macht. Dieser Ehrgeiz trennt zwei Protagonisten, Höhnel und Mazzini, von Henson, der mehr von seiner gesellschaftlichen Rolle geprägt ist als von dem Ruhm und historischen Bedeutungen dieser Entdeckungen.

Drei weiteren Heften wurden in Form des Tagebuchs geschrieben oder als Briefe behalten, was die autobiografischen Elemente dem ganzen Werk hinzufügen. Obwohl man über die Ausgrabungen berichten möchte, konzentriert sich Höhnel auf sein Leben und stellt es als eine Fiktion dar: *...die Kapitel bleiben jedoch derart unpersönlich, daß sich erneut die Frage aufdrängt, weshalb Höhnel auf eine literarische Form zurückgriff, um Autobiographisches zu Papier zu bringen.*⁷¹ Höhnel, im Gegensatz zu Henson und Mazzini, die von anderen neu erschafft wurden, muss sich selbst neu erfinden und so in der Erinnerung der Menschen bleiben. Die Fiktion hebt der Autor Schrott in folgender Aussage hervor: *Es wäre demzufolge, auch im Zusammenhang mit den Aussagen des Textes, nicht unwahrscheinlich, daß Ludwig Höhnel Teile seiner Biographie verfälscht hat.*⁷² Später erfahren die Leser, dass Höhnel stark von seinem Großvater beeinflusst wurde, nach dem der Rudolfsee (heute Turkana-See genannt) den Namen bekommen hat. Der Ruhm seines Großvaters, die Landschaften, die seinen Namen tragen, Pytheas von Massalia und seine Nordpolexpedition erzeugten einen starken Druck auf Ludwig Höhnel und erwachten in ihm den Wunsch, auch ein gefeierter Entdecker und Abenteurer zu sein.

Die Quellenangaben verschiedener wissenschaftlicher Werke und historischer Texte werden häufig in *Packeis* und in angeführten Romanen benutzt, was zur

⁷⁰ Schrott, Raoul; *Finis Terrae*; Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 2009, S. 10

⁷¹ *Ibidem*, S. 14

⁷² *Ibidem*, S. 15

Verwissenschaftlichung der fiktionalen Werke führt. Das Tagebuch und die Briefe dienen als Beweise, und bewegen sich zwischen Objektivität und Subjektivität. Die Autoren versuchen mit den Quellen sich als objektiv darzustellen und ihre Perspektive als einzig wahre durchzusetzen. So stützt sich Raoul Schrott in dem Vorwort auf die Werke Schiaparellis *Die Vorläufer des Copernicus im Altertum – Historische Untersuchungen* und Höhnels *Pytheas von Massalia*, und führt ihre Verlage und Erscheinungsjahr an. Schrott versucht damit, seine Glaubwürdigkeit zu bestätigen, indem er die Werke zitiert, die man finden und wo man einige Informationen nachschlagen kann. Solche Vorgangsweise schafft auch eine falsche Darstellung der Realität: alle Expeditionen werden aus subjektiven Gründen organisiert, und die Beschreibung der Reisen nähert sich einem Mythos, wo die Einheimischen den Figuren aus Legenden ähneln und einem Stereotyp dienen. Pytheas und Höhnel schaffen eigene Mythologie, und sehen sich schon als Helden dieser Abenteuer, indem sie ihre Reise mit Odyssee vergleichen oder die Zitate aus Odyssee in ihren Briefen benutzen. Die Mythologie als eine Erzählperspektive erscheint auch in *Packeis*, denn die Eskimos beschrieben die Nordpolentdeckung durch ihre Mythologie, wo Henson und Peary zu den Schlussfiguren werden.

3. Schlussfolgerung

Die angeführten Werke *Havanna*, *Kinderland* und *Packeis* zeigen, welche Möglichkeiten die Graphic Novel heute ausnutzt, um eine Geschichte auf originelle Art zu erzählen. Das Bild und der Text erscheinen in verschiedenen Kombinationen, zusammen oder individuell, nutzen ihr Potenzial, indem sie die Gattungsgrenzen überschreiten und neue Informationen und Interpretationen dem Lesepublikum anbieten.

Die Elastizität der Gattung gibt die Möglichkeit, die Geschichten neu zu erzählen und neue Themen einzuführen. Die Comics hatten ihre festen Regeln, nach denen man eine Geschichte geschrieben und gezeichnet hat. Die Leser begegneten sich mit jedem neuen Titel mit einem typischen Helden, der dann das Abenteuer zu einem fröhlichen

Ende brachte. Mit der Graphic Novel führt man neue Themen, Formate und Helden ein: die Gegenstände einer Geschichte spannten sich von der Politik und aktuellen Problemen der Gesellschaft bis zum Alltag einer gewöhnlichen Person. Es hängt von der Erfahrung und auch den wichtigen Ereignissen im Leben des Autors, was zum Thema seines Werkes werden wird, ob man sich mit seinem Privatleben beschäftigen wird oder mit den öffentlichen Themen. Demzufolge beeinflusst diese Wahl die Genres, die früher nur auf das Abenteuer konzentriert waren und sich heute auf weitere literarische Genres erweitert hat wie Krimi und Thriller, Fantasyliteratur, Geschichte, und sogar nimmt einige aus der Sachliteratur wie Reportage und Biographie. Das Format muss sich dann entsprechend dem auserwählten Genre anpassen: *Der ‚moderne‘ Comic bietet Zeichnern in der Tat enorme Möglichkeiten, sich höchst individuell auszudrücken. Es gibt kaum formale Beschränkungen, von überformatigen Kurzgeschichten bis zu sechshundertseitigen Büchern ist heute alles denkbar.*⁷³ Die sechzig Seiten, die früher als Regel galten, besonders in Europa, werden für die Möglichkeit ersetzt, ein Werk von hundert Seiten zu schaffen. Die Grenze existiert nicht mehr und die Größe des Formats hängt jetzt nur noch von der Geschichte und dem Autor ab, was die finale Version des Werkes unvorhersehbar macht.

Die Perspektive bleibt nicht mehr bei dem auktorialen Erzähler, sondern umfasst auf die anderen Figuren in Graphic Novel, die die Handlung dann vermitteln müssen. Dieser Wechsel der Perspektive führt neue Möglichkeiten ein, dieselbe Geschichte auf verschiedene Weisen zu erzählen. Der Leser wird zu einem aktiven Beteiligten an den beschriebenen Geschehnissen und muss am Ende, nachdem man alle unterschiedlichen Perspektiven berücksichtigt hat, das Gelesene beurteilen.

Auch unter den angeführten Autoren und ihren Werken kann man die verschiedenen Rollen des Perspektivenwechsels bemerken. In *Havanna* kommt Kleist als ein Tourist nach Kuba; er hat auch die Aufgabe, das Leben auf Kuba zu recherchieren und später in Deutschland darzustellen. Als Tourist wird ihm zuerst das Beste von Kuba präsentiert, eine Vision, die jeder Tourist von Kuba hat, und berichtet darüber auf den

⁷³ Arnold, Heinz-Ludwig; *Comics, Manga und Graphic Novels*; Ed. text + kritik Richard Boorberg Verlag, 2009, S. 248

ersten Seiten seines Reiseberichts. Mit dem Fortgang des Berichts traut sich der Autor mehr in die kubanische Gesellschaft und zeigt in seinem Werk dazu die schlechten Seiten der Gesellschaft und den Einfluss des Regimes auf das Leben im Alltag. Im Reisebericht werden die kurzen Abschnitte über die kubanische Geschichte miteinbezogen, was dem Leser in seinem Urteil helfen muss. Der Autor selbst gibt seinem Werk kein Ende und mit seiner Perspektive dient nur als eine Verbindung zwischen dem Leser und Kuba.

Mawil gibt den Leser dagegen einen anderen Typ Protagonisten: den Schüler Mirco. Obwohl es dem Leser gleich deutlich wird, dass Mirco in der DDR lebt, beschäftigt sich der Protagonist mit Themen, die als eine Ablenkung dienen müssen. So folgt man Mirco durch seine Spiele und Hobbys, beschäftigt sich mit seinen Problemen in der Schule und mit der Familie und konzentriert sich auf die Entwicklung der Freundschaft zwischen Mirco und Torsten. Die DDR und ihre Bedrohungen rücken in den Hintergrund, währenddessen dem Leser die Kindheit einer Person dargestellt wird: die beliebtesten Kinderspiele, damals populäre Spielzeuge, Fernsehserien und Filme. Anstatt sich den Mauerfall zu widmen, konzentriert man sich ganz auf das Tischtennispiel, das in demselben Moment stattfindet, da Mirco an den Beschäftigungen der Erwachsenen, anstatt am Spiel, teilnehmen muss. Die Perspektive wechselt hier wesentlich von derjenigen, die einen erwachsenen Leser interessieren würde, deshalb auch der Titel *Kinderland*. Die Geschichte Deutschlands wird nacherzählt in der Perspektive eines Kindes, das die Wichtigkeit des Mauerfalls und die damalige Politik nicht versteht, was dem Protagonisten ermöglicht, sich auf eigene Probleme zu konzentrieren und sie dementsprechend als wichtiger darzustellen.

In Novel *Packeis* werden mehrere Perspektiven eingeführt und jede erzählt dieselbe Geschichte auf originelle Weise und mit dem unterschiedlichen Schwerpunkt. Die erste Vision der Entdeckung des Nordpols zeigt sich innerhalb der Biographie Matthew Hensons. Dabei kommt Henson ständig wegen des Rassismus als ein Verlierer vor: er wird häufig geschlagen, unterschätzt und am Ende auch betrogen. Die Entdeckung wird dem Captain Peary zugeschrieben und er genießt den Ruhm, den ihm Henson verschaffen hat. Der Protagonist selbst erlebt ständig neue Verluste: seine Frau

wird von ihm wegen seiner Akzeptanz der Ungerechtigkeit enttäuscht; die Freunde, die er unter den Eskimos gemacht hat, werden zu Sklaven; er wohnt am Ende seines Lebens in einer kleinen Wohnung in ärmlichen Zuständen. Die Vision der Eskimos zeigt Henson wie einen Helden. Auch findet man in Novel verschiedene Themen, die für die Eskimos wichtig sind: die heiligen Steine und die Mythologie. Man versucht, eine Tragödie sowie eine Heldentat darzustellen: die Tragödie besteht darin, dass Hensons Begleitung an dem Diebstahl der heiligen Steine teilnimmt und die Eskimos als Sklaven in die USA mitbringt, währenddessen die Heldentat eng mit der Mythologie verknüpft wird und erzählt wie Mahri Pahluk bzw. Henson den Teufel auf dem Nordpol besiegt hat. So eignet sich Henson innerhalb der Geschichte zwei Rollen an, eine des Verlierers und eine des Helden. Dritte Perspektive zeigt eine Zeittafel, die die wichtigsten Ereignisse im Leben des Captains Peary und Matthew Hensons mit dem Schwerpunkt auf die Expeditionen und die Entdeckung des Nordpols. Es wird nicht die Seite genommen, da die Tafel auf objektive Weise die Figuren und die Expeditionen schildert. Unter drei angeführten Perspektiven, kann man nur diese für neutral in ihrer Komplexität halten.

Das Bild ist in einer Graphic Novel der Bestandteil einer Geschichte. Neben dem Text hat auch die Zeichnung eine narrative Rolle und muss dem Leser im Zusammenhang mit dem Text die Handlung darstellen. Das Bild hat eigene Methoden des Erzählens: es werden vorsichtig die Elemente gewählt, die gezeigt werden und die man verstecken muss. Somit werden bestimmte Emotionen betont und die Konzentration des Lesers wird auf die für den Autor wichtigen Themen gerichtet.

Die angeführten Autoren benutzten die Möglichkeiten des Bildes jeder auf seine eigene Weise. Da Kleist mit *Havanna* einen Reiseführer schaffen möchte, werden die meisten Bilder wie authentische Skizzen präsentiert. Auch die Farbe gibt den Bildern diesen Eindruck: die schnellen Bewegungen des Pinsels und weiße Ecken deuten auf die Vorlage für die künftigen Bilder hin. Kleist schafft damit den Eindruck, dass er als Tourist dort schnell skizzieren musste und die Kubaner in ihren besonderen Momenten der Leserschaft zeigen will.

Mawil lässt seine Figuren auf dem Niveau einer Karikatur. Die Einfachheit der Zeichnungen entspricht in diesem Fall dem Text, da sie beide die Perspektive eines Kindes darstellen müssen. In einigen Situationen lässt Mawil nur Bildern die Rolle, die Geschichte weiter zu tragen. Als ein Zeichner experimentiert der Autor nicht viel mit dem Bild, aber schafft die Illusion einer sorglosen Zeit, indem er wählt, was im Bild gezeigt wird und was man nur andeuten möchte.

Schwartz überschreitet verschiedene Grenzen, die in einem klassischen Comic generell akzeptiert waren. So benutzt man mehr als einem Stil in der Geschichte: die gewöhnliche Erzählweise für Matthew Henson, Symbolik und Karikatur für die Perspektive der Eskimos und am Ende die Zeittafel, die die Photographien benutzt, was nur die Objektivität als Hauptcharakteristik dieser Tafel hervorbringt. Das Bild selbst erzählt eine Nebengeschichte und betont die Emotionen und die Probleme, denen Henson im Leben widerstehen musste und endgültig scheiterte.

Die Autoren behandeln verschiedenen Themen, die das Format ermöglicht: man befasst sich mit der Geschichte, sozialen Problemen, anderen Kulturen, etc. Kleist zeichnet einen Reiseführer, aber mit dem Ziel, Kuba seiner Leserschaft näher zu bringen. Dabei werden Kubaner und ihre Probleme, sowie die schlechten Seiten Kubas nicht ausgelassen. Auch der große Teil des Werkes wird dem Regime und der Geschichte gewidmet, da gerade sie die Gegenwart Kubas am meisten beeinflusst haben. Die soziale Problematik wird zum Hauptthema dieses Werkes. Mawil dagegen zeigt nur die rezente Geschichte Deutschlands auf eine neue Weise. Die Kinder werden zu den Hauptdarstellern dieses Werkes und berichten über die DDR und den Mauerfall mit der Perspektive jüngerer Generationen damaliger Zeit. Die Kindheit wird zum wichtigsten Thema, bzw. wie die Kinder diesen politischen und wirtschaftlichen Wechsel erlebt haben. Schwartz mischt, im Vergleich mit anderen Autoren, mehrere Themen in sein Werk ein. Die Entdeckung des Nordpols wird zum Zentrum der Geschichte, doch die persönlichen Geschichten der Figuren und ihre Probleme werden als weitere Nebengeschichten dargestellt. Henson ist das Opfer des Rassismus und hegt dadurch verschiedene Emotionen wie Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Captain Peary wird ständig von seinem Wunsch nach Ruhm

getrieben, wobei er skrupellos Henson für seine Zwecke ausnutzt. Dazu kommen noch die Eskimos, die von den Amerikanern für exotisch gehalten und später als Museumsstücke behandelt werden. Damit wird ihre Lebensweise zerstört.

Der Text und das Bild werden auch unterschiedlich behandelt, vor allem werden ihre Grenzen getestet. Kleist benutzt wenige Dialoge und bedient sich hauptsächlich mit Monolog, in dem er den Leser in seinem Reiseführer begleitet und ihm die Situation auf Kuba erklärt. Das Werk besteht aus mehreren Skizzen, doch Kleist neigt einem Realismus in seinen Bildern, indem er nicht nur die Umgebung und die Stadt treu zeigt, sondern auch auf die Details auf den Gesichtern und den Klamotten der Kubaner achtet.

Mawil benutzt in *Kinderland* ausschließlich den Dialog, der auch die Rolle hat, die Handlung voranzutreiben. Die Bilder werden selten für diesen Zweck benutzt, unterliegen nicht vielen Experimenten und ihre Rolle besteht darin, die Geschichte weiterzutragen. Die Figuren werden einfach gezeichnet und grenzen an einer Karikatur an, was mehr einem Bilderbuch entspricht als einer Graphic Novel. Dennoch dient dieser Stil ausgezeichnet für das Thema, mit dem sich das Werk beschäftigt.

In *Packeis* bedient Schwartz mehrere Mitteln, um die Geschichte zu erzählen. Der Text wird mehrmals ausgelassen, um die erwünschte Reaktion zu erzielen: die Pausen zwischen den Dialogen zeigen die Gedanken, die Emotionen der Figuren und die Schwierigkeiten, die sie ausstehen müssen. Der Stil ist einfach, wobei der Hintergrund realistisch gezeichnet wurde. Die Perspektive der Eskimos wird ganz vereinfacht, da darin alle Figuren gleich aussehen und die Protagonisten und die Götter die einzigen sind, die sich im Bereich der Symbole bewegen und mehr Details haben.

Am Beispiel dieser drei Werke wird es klar, dass die Graphic Novel als eine neue Gattung neue Methoden in die Erzählweise des Comics einführt und die alten Grenzen überschreitet. Die Themen wurden aus jedem Bereich des Lebens genommen und es gibt kein Thema, das man in einer Graphic Novel nicht bearbeiten kann. Die Zeichenstile haben auch unterschiedliche Möglichkeiten: von Karikaturen, vereinfachten Figuren bis zu den realistischen Bildern ist in dieser Gattung alles

möglich. Der Comic hat sich weiterentwickelt, womit man auch die Chance bekommen hat, persönlichen Stil in seinem Werk zu benutzen. Wie die Geschichte geschrieben und gezeichnet wird, hängt nicht mehr von fest befolgten Regeln, sondern von dem Autor ab. Auch in deutscher Graphic Novel hat sich gezeigt, dass die Autoren wissen, wie man die neuen Möglichkeiten ausnutzen und die Graphic Novel originell gestalten kann.

Literatur

Arnold, Heinz-Ludwig; *Comics, Manga und Graphic Novels*; Ed. text + kritik Richard Boorberg Verlag, 2009.

Dittmar, Jakob F.; *Comic-Analyse*; UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, 2011.

Duncan, Randy; Smith, Matthew J.; *The power of comics; History, form and culture*; Continuum, New York/London, 2009.

Eisner, Will; *Comics and sequential art*; Poorhouse Press, Florida, 1985.

Enzensberger, Hans Magnus; *Das Verhör von Habana*; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1970.

Grünewald, Dietrich; *Comics*; Tübingen, Niemeyer, 2000.

Heer, Jeet; Worcester, Kent; *A Comics Studies Reader*; University Press of Mississippi, 2009.

Kleist, Reinhard; *Havanna – Eine kubanische Reise*; Carlsen Verlag, Hamburg, 2008.

Magnussen, Anne; Christiansen, Hans-Christian; *Comics and culture, analytical and theoretical approaches*; Museum Tusculanum Press, Copenhagen, 2000.

Mawil; *Kinderland*; Reprodukt, Berlin, 2014.

McCloud, Scott; *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*; Carlsen Verlag, Hamburg, 1994.

Ransmayr, Christoph; *Die Schrecken des Eises und der Finsternis*; Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 1997.

Schrott, Raoul; *Finis Terrae*; Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 2009.

Schwartz, Simon; *Packeis*; Avant-Verlag, Berlin, 2012.

Stein, Daniel; Thon, Jan-Noël; *From comic strips to graphic novels*; De Gruyter, Berlin/Boston, 2013.

Wagner-Egelhaaf, Martina; *Autobiographie*; Verlag J. B. Metzler, Stuttgart, 2005.